AGB-AE7P-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1523290 M · 06.04/Ing. [0404/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the FIRE EMBLEM™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu FIRE EMBLEM™ pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2003 – 2004 NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2004 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 34
Français 64
Nederlands 94

Table of Contents

Controls 5
Introduction 6
- Getting Started 6
- Saving 7
- Basic Rules 8
- Issuing Commands 9

Detailed Information 11
- Units 11
- Unit Status 12
- Unit Commands 16

Battle Information 21
- Map Menu 21
- Items 24
- Combat Preparation 26
- Link Arena 28

Linking Instructions 32

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (Model No.: AGB-005).

Controls

This section explains the basic functions of the Game Boy Advance™ buttons.

L Button

- Move cursor to a unit that has not yet received commands

✚ Control Pad

- Move cursor
- Select menu items
- Move units

R Button

- View unit status
  (Use on the map when the cursor is on a unit.)
- Display HELP
  (Use the ✚ Control Pad to select commands you want to see explanations for.)

START

- Start game
- Skip conversations and opening demo scenes
- Display overview map

A Button

- Confirm selections
- Open **Map Menu**
  (Use on the map when the cursor is not on a unit.)

SELECT

- Open the **Check Map Menu**. (Or open the **Map Menu** of the **Preparations Screen**.)
- Turn **Info Window** on or off

Info Window

B Button

- Cancel selections
- Return to previous page
- Close window
- Speed up cursor
  (Use on the **Map Screen**. Hold and press the B Button and move with the ✚ Control Pad.)

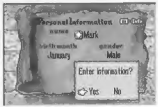
Press START, SELECT, and the A and B Buttons at the same time to reset the game.

Getting Started

Starting a New Game

Insert your FIRE EMBLEM™ Game Pak into your Game Boy Advance and turn the power ON. Now choose one of the three languages: ENGLISH, DEUTSCH (German) or FRANÇAIS (French). Use the ✚ Control Pad to move the cursor to one of these options and press the A Button. The **Language Selection Screen** will be displayed each time you turn your Game Boy Advance System ON. Please repeat the steps for selecting a language as described above. After selecting the language, the opening demo scene starts. Press START or the A Button anytime during the demo to bring up the **Title Screen**. Press START to bring up the menu. Select NEW GAME and press the A Button. Finally select an empty save slot (it should say NO DATA) and press the A Button to start the game.

Tactician (Player) Settings



Before you begin, you will need to set up your tactician's information. If you want to input your own data, select YES and press the A Button to confirm. Then, enter your NAME, BIRTH MONTH, and GENDER. Press START when you have finished.

Continuing a Game

If you already have saved game data, you will see the following options:

- **RESUME CHAPTER:** Continue a game mid-chapter.
- **RESTART CHAPTER:** Start from the beginning of a chapter.
- **COPY DATA:** Copy an existing saved game (this only appears if you have an empty save slot).
- **ERASE DATA:** Delete an existing saved game.
- **NEW GAME:** Start the game from the beginning. (This only appears if you have at least one empty save slot.)
- **EXTRAS:** Many fun things are waiting for you here!

Saving

Saving Your Game

There are two places you can save your game: after finishing a chapter and on the **Preparations Screen**.

After Finishing a Chapter

Once you finish a chapter, you will have the option to save your game. Select the slot to which you want to save and press the A Button. If you are overwriting a save slot, select SAVE to save your game and QUIT to continue your game without saving.

On the Preparations Screen

Select SAVE on the **Preparations Screen**, and then follow the instructions above.

As long as you don't save over a chapter's save data, you can replay that chapter as many times as you like.

Saving Mid-chapter

You can save your game in the middle of a battle by selecting SUSPEND from the **Map Menu**. Suspending your game returns you to the **Title Screen**. To resume a suspended game, select RESUME CHAPTER from the **Main Menu**.

About Suspend Data

- Once you resume a chapter, the suspend data is lost. You cannot begin a chapter from the same point over and over again.
- If you choose RESTART CHAPTER or NEW GAME the suspend data is overwritten and lost.
- If you turn the power OFF during a battle, the chapter will be suspended automatically.

WARNIG: Your save data may become corrupted if you turn the power OFF while the game is saving.

Basic Rules

Game Flow

The game is divided into chapters, each of which must be cleared in order to proceed. Each chapter begins with a conversation and then moves on to the battle.

Unit Types

Characters appearing on maps are referred to as units. All units are either blue (yours), red (enemies), or green (other). Gray units are those that have already moved for that turn. You control the units in your army as the group's tactician. All other units are moved by the CPU.

About Turns

The player and the enemy alternate taking turn to move their units. If new allied units appear on a map, they cannot move until the enemy has completed its turn.

Typically, units can move only once per turn.

Clearing Chapters

Each chapter consists of one map that must be cleared by fulfilling specific objectives. Maps may require you to defeat all enemies, seize castle gates, or perform other tasks. Complete the objective to move to the next chapter.

Unit Casualties and Game Over

Unit Casualties

If a unit's Hit Points (HP) are reduced to 0, then the unit is removed from the map.

Game Over

If a lord's (Lyn, Eliwood, Hector) HP reaches 0, or if you fail to complete a chapter's objective, your game ends, and you will need to try that chapter again.

Issuing Commands

The following section explains how to move units on map screens and battle the enemy.

1. Select

Use the ✚ Control Pad to move the cursor on a unit. Press the A Button to select that unit. By pressing the A Button, you will also see the unit's movement range.

2. Move

Choose where you want to move the unit with the ✚ Control Pad. Press the A Button to move.

3. Attack

After a unit moves, the **Command Menu** will appear. Select ATTACK with the ✚ Control Pad, and press the A Button to confirm.

4. Equip Weapons and Items

Use the ✚ Control Pad to equip a weapon, use or discard an item after opening the **Item Menu** via the **Command Menu**. Confirm your choice by pressing the A Button.

5. Check Combat Information

See how well your unit matches up to your foe using the combat information in this window.

6. Start Combat

You can set the combat animations to take place with or without backgrounds or you can turn the animation OFF (see page 22).

7. Finish Combat

Units receive Experience Points after fighting.

8. End the Turn

After you issue commands to all of your units, your turn automatically ends, and the enemy turn begins. To end your turn before moving all of your units, select END from the **Map Menu**.

Each chapter is a set of turns that progress as above.

Movement and Attack Ranges

Movement and Possible Attack Range

The maximum number of spaces each unit can move and/or attack. Movement range is displayed in blue, and attack range is in red. The areas you can affect with staves are in green. You can view movement and attack ranges for any unit on-screen, whether it's your own, the enemy's, or neutral.

Second Movement

Units riding on pegasus-, wyvern- or horseback have the ability to move, perform actions such as RESCUE or TRADE, and then, if the unit hasn't moved its full range, finish moving the rest of its movement range.

Terrain and Weather

Woods and mountains can reduce your movement range. On some maps, it may rain or snow for a few turns. While it is raining or snowing, all units' movement ranges are reduced.

Units

Unit Growth

Units gain Experience Points (EXP) by engaging in combat and using magic. Units gain new levels every 100 EXP. When a unit's level increases, so do that unit's strength and skill ratings, making the unit more powerful. Units can reach a maximum of level 20.

Changing Classes

Almost all units can change to higher classes once they meet certain conditions. Changing class increases units abilities.

Example: Cavaliers become Paladins.

Regaining Hit Points

There are four ways that injured units can regain HP:

1. Move units onto fortresses, gates, castle gates, or thrones.
Units waiting on any of these locations heal a few HP at the beginning of your turn.

Fortress

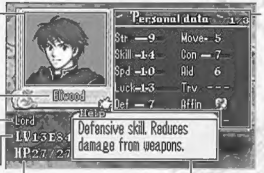
2. Use vulneraries or elixirs.
Using a VULNERARY restores 10 HP; using an ELIXIR restores all HP.

3. Receive the healing power of a magic staff.
Clerics, Bishops, and Troubadours can all use staves. The number of HP a player receives from one of these depends on the unit wielding the staff and the type of staff being used.

4. Attack an enemy unit with NOSFERATU.
This spell returns HP to the spell caster equal to the amount of damage it does to an enemy unit.

Unit Status

To view information on an individual unit, place the cursor on that unit and press the R Button.



Unit portrait
Main character portraits appear here. (All other units will have generic class illustrations.)

Unit name

Unit type

Current level and Experience Points

Current HP / Max HP

Character data (Three pages total)
Page 1: PERSONAL DATA
Page 2: ITEMS
Page 3: WEAPON AND SUPPORT LEVEL

Help Window
Place the cursor on an item or command and press the R Button to receive a simple explanation of that item or command.

Status-screen controls

Press ◀ or ▶ on the ✚ Control Pad to change pages.

Press ▲ or ▼ on the ✚ Control Pad to change units.

Press the R Button to show or hide the **Help Window**.

(Use the ✚ Control Pad to select items to view.)

Page 1: PERSONAL DATA

View information on a unit's abilities here. The numbers vary depending on the unit, the class, and the abilities themselves. The abilities increase as the unit changes levels or class.

- **STR (Strength):** The unit's physical strength.
- **MAG (Magical Power):** The unit's magical strength. The range of some staves change based on the unit's magic power.
- **SKILL:** The unit's ability to use weapons and magic tomes.
- **SPD (Speed):** The unit's speed.
- **LUCK:** The unit's luck.
- **DEF (Defense):** The unit's defensive skill.
- **RES (Resistance):** The unit's ability to resist damage from magical attacks.
- **MOVE (Movement):** The maximum distance the unit can move in one turn.
- **CON (Constitution):** The unit's physical size. The larger this number is, the less effect carrying heavy weapons, magic tomes, and items has on combat.
- **AID:** This is the maximum constitution of other units that this unit can rescue.
- **TRV (Traveller):** The name of the unit being carried or the carrier himself.
- **AFFIN (Affinity):** The unit's elemental affinity, which affects support bonuses.
- **COND (Condition):** The unit's current condition.

  POISON: The unit's HP drops slightly each turn. Cure with an ANTITOXIN.

  SLEEP: The unit is unable to move.

  BERSERK: The unit attacks any nearby units, whether they are friend or foe. The unit cannot perform actions like TRADE or RESCUE.

  SILENCE: The unit cannot use magic tomes or staves.

To restore a unit to normal condition, either wait until the effect wears off or use a RESTORE staff.

Page 2: ITEMS

Here, you can check what items and weapons a unit is carrying. Equipped items and magic tomes have an E displayed next to their number of uses.

Press the R Button to view item data.

Item name

Combat ability

E (Equipped)

Item durability

Number of uses remaining / Maximum number of uses

See page 24 for more information on item usage.

Combat Ability

- **ATK (Attack):** The unit's attack strength. A unit's attack strength can be affected by support bonuses.
- **HIT (Hit Percentage):** The base percentage chance that the unit will hit the enemy with the equipped weapon or magic tome. This varies depending on weather and terrain. The unit's SKILL affects HIT, so this value will be higher than the weapon, staff, or tome's base HIT percentage.
- **RNG (Range):** The maximum distance from which this unit can attack an enemy. See page 19 for more details. If the attack range is 2, this unit can attack enemies one space away, but not enemies in adjacent spaces.
- **CRIT (Critical Hit Percentage):** The percentage chance of landing a critical hit. Critical hits do three times more damage than normal blows.
- **AVOID:** The percentage chance that the unit will dodge enemy strikes.

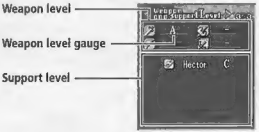
Item Data

See page 24 for more information.

You can check item data by opening the **Help Window**. Use this to check the abilities of weapons, staves, and magic tomes. Compare the level of a weapon with the unit's weapon level to see if the unit can use that weapon.

Page 3: WEAPON AND SUPPORT LEVEL

On this page, you can view your character's skill level with different weapons, as well as its support level with different units.



Weapon level

Weapon level gauge

Support level

Affinity Icons

Weapon Level

Weapons, magic tomes, and staves usable by units are divided into eight affinity groups. Each group has a weapon level attached to it.

Weapon level corresponds to the types of weapons, magic tomes, and staves units can use. The higher the weapon level, the more powerful the weapon that unit can use. Weapon levels increase after units have used a weapon, magic tome, or staff a certain number of times. The bar behind the weapon level shows how close the unit is to increasing that weapon level.

- Weapon levels for units that have not changed classes yet cannot go above A.
- Once a unit reaches level S in one weapon type, all other weapons will stop at level A.

Support Level

This displays the names, affinities, and support levels of all units on the battlefield who can support the unit whose status you're checking.

The higher the support level between units, the higher the support benefits those units can receive during combat. Support levels increase when units talk. Improve the relationships between units by having them support one another.

Unit Commands

After you move a unit, a **Command Menu** appears. Use this to issue additional orders to your units.

HELP!

Place the cursor on a command and press the R Button to view a simple explanation of that command.

- **ATTACK:** Order a unit to attack any enemy within its attack range. Whatever weapon or magic tome you use to attack becomes that unit's equipped item. See page 19.
- **STAFF:** Use a magic staff. (Staff-wielders only.)
- **ITEM:** Equip, use, or discard items. You can equip or discard items repeatedly in a single turn. Units can move or attack after performing these actions. Items that cannot currently be used or equipped will be displayed in darker font.
- **STEAL:** Steal items – not including weapons, magic tomes, and staves – from units in adjacent spaces. (Thieves only.) A unit can only steal one item per turn.
- **WAIT:** Order unit to wait. Waiting ends that unit's turn.

- **TRADE:** Swap items with another unit in an adjacent space. Once you've selected the unit with whom to trade, both units' items will be displayed. Use the cursor to select the items and press the A Button to trade. Press the B Button to exit the **Trading Screen**. If you want to trade with a unit that has been rescued, place the cursor over the rescuing unit.

- **MERCH:** Send items to or receive them from the merchant travelling with your army when units are in spaces adjacent to the merchant. You can send up to 100 items to your merchant for safekeeping.
- **RESCUE:** Carry and protect an allied unit from an adjacent square. The rescuing unit must have an AID number that is higher than the CONSTITUTION of the unit being rescued. (A rescuer will carry that unit until you choose to set it down again.) The SPEED and SKILL of a unit carrying another unit is reduced by half. Units can only rescue one unit at a time. Units that are rescued and being carried cannot be attacked. If a unit is defeated while it is carrying a rescued unit, that unit will be dropped into an adjacent space.

Rescue mark

- **DROP:** Place a rescued unit in adjacent spaces. (Units that have been dropped cannot perform any actions until the next turn.) Units can only be dropped into spaces they can normally traverse.
- **TAKE:** Receive a rescued unit (one being carried by another unit) from a unit in an adjacent space. (NOTE: you can only do this if the unit receiving the rescued unit is not already carrying another unit.) Units can only be dropped into spaces they can normally traverse.
- **GIVE:** Give a unit being carried to units in an adjacent space. (NOTE: you can only do this if the unit receiving the rescued unit is not already carrying another unit.)
- **DANCE/PLAY:** Bards and Dancers can revitalise adjacent units who have already moved. Those units can then move one more time during the same turn. (There maybe other benefits as well.)

Commands for Use in Specific Conditions

- **TALK:** Use this to speak to adjacent units. You can sometimes talk to units from enemy armies.
- **SUPPORT:** Speak to a unit in an adjacent space. See page 15. Support levels increase each time a support conversation occurs.

Commands for Use in Specific Locations

- **VISIT:** Use this to visit houses and villages. Villages can only be visited once and razed by certain enemy types.

  > Visiting villages and houses can be helpful. Be sure to drop in and say hello!

- **ARMORY:** Enter an armory to buy or sell weapons.
- **VENDOR:** Enter a shop to buy or sell items. A unit carinot buy items or weapons if you do not have your merchant on the field and your unit cannot carry any more items or weapons. If the merchant is on the battlefield, you can choose to send purchases to the merchant.
- **ARENA:** Enter the arena and battle for money. First, you choose how much money to wager. Then, battle with the weapons your unit is given. If your unit wins, you get prize money and Experience Points. If your unit loses, you lose your wager, and the unit disappears from the map. The combat ends when one of the fighters loses all of its HP. You can surrender and exit the arena by pressing the B Button. If you surrender, you still lose your wager.
- **DOOR:** Open a door, but only if the unit adjacent to the door is carrying door keys or a LOCKPICK set. Doors can be opened from afar with an UNLOCK staff.

- **CHEST:** Open a chest, but only if the unit standing on the chest is carrying chest keys or lockpicks. (Only thieves can use lockpicks.)
- **SEIZE:** Take control of castle gates and thrones.

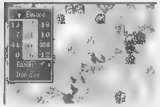
Attack

Types of Attacks

- **Direct Combat (swords, lances, axes, etc.): Range = 1**
  Direct-combat weapons and magic tomes can attack enemy units in adjacent spaces.
  Units engaging in direct combat can be counterattacked.
- **Indirect Combat (bows, magic tomes, etc.): Range = 2**
  Indirect-combat weapons and magic tomes can attack enemy units at least one space away.
  If the enemy units are equipped with indirect-combat weapons or magic tomes, units engaging in indirect combat can be counterattacked.

  Some weapons can be used for both direct and indirect combat.
- **Long-Range Combat (bows, etc.): Range = 3+**
  Long-range weapons can attack enemies two or more spaces away. Units attacking at long-range can only be counterattacked if enemy units are using long-range weapons. The following weapons are capable of long-range attacks: BALLISTAE, which can only be used by archers and snipers, special magic tomes with attack ranges of three or more, and longbows.

Combat Information Window



The information here only appears once you've chosen which weapons you will use in a unit's attack. This should help you predict how an attack will turn out.

▲ Advantageous weapon ▼ Disadvantageous weapon
See page 25.

- **HP:** Hit Points
- **MT (Might):** The amount of damage the weapon will deal. (x2 for 2 attacks in one turn.)
- **HIT (Hit Percentage):** The percentage chance your attack will hit the enemy
- **CRIT (Critical Hit):** The percentage chance of landing a critical hit.

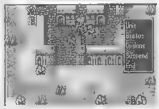
Combat Screen Window

This window summarizes the combat information from the **Combat Information Window**. (Animation Settings: 1 or 2)

- **HIT:** The percentage chance your attack will hit the enemy.
- **DMG:** The damage your attack will deal.
- **CRT:** The percentage chance of landing a critical hit.

Battle Information

Map Menu



On the map, place the cursor onto an unoccupied space or a space containing a unit that has already moved and press the A Button to display the **Map Menu**. The **Map Menu** contains many essential commands.

UNIT

View information on all your units on the battlefield.

- Switch pages. (There are 6 pages in total.)
  Use ◀ and ▶ on the ✚ Control Pad (when the blinking bar is on-screen).
  1. CHARACTER
  2. FIGHTING SKILL
  3. EQUIPMENT
  4. PERSONAL DATA
  5. WEAPON LEVEL
  6. SUPPORT CHANCE
- List units from highest to lowest in all categories.
  Move the blinking bar to the top of the list, and it becomes a finger cursor. Use this to select data. Press the A Button to reorder the units to match the category selected.
- Unit-status display.
  Place the blinking bar on a unit and press the R Button.
- Place the cursor on a unit displayed on the **Map Screen**.
  Place the blinking bar on a unit and press the A Button.

STATUS

View the chapter name, chapter goal (victory conditions), number of turns, funds, information on your units and the enemy units, and other battle-related information.

OPTIONS

Change game settings. (Use ◀ ▶ on the ✥ Control Pad to alter game settings.) Press the B Button when finished to return to the previous screen.

ANIMATION:
Select between 4 different animation settings.

1: Show animations without backgrounds.
2: Show animations with backgrounds.
OFF: Turn combat animations off.
SOLO: Set combat animations for each unit individually.

Press the A Button to see a list of your units. Select the unit whose animations you want to change, and use the A Button to change it. Press the B Button to return to the previous screen.

GAME SPEED:
Set the movement speed of all units on screen.

TEXT SPEED:
Set the speed at which messages are displayed.

TERRAIN:
Turn the terrain information window ON or OFF

UNIT:
Change the unit window display to PANEL, BURST, or OFF

COMBAT:
Set the display of the **Combat Information Window** to STRAT, DETAIL, or OFF

SHOW OBJECTIVE:
Turn the window explaining each chapter's mission ON or OFF.

CONTROLLER:
Turn the **Control Window**, which explains game rules and controls, ON or OFF.

SUBTITLE HELP:
Turn the scrolling command explanations ON or OFF.

AUTOCURSOR:
Place the cursor automatically on the main character at the start of each turn. If this is OFF, the cursor moves to the unit that moved last on the previous turn.

AUTOEND TURNS:
Set turn to end automatically. Deactivate by choosing OFF.

MUSIC:
Turn the background music ON or OFF.

SOUND EFFECTS:
Turn sound effects ON or OFF.

WINDOW COLOR:
Select the background color for all windows. There are four colours to choose from

SUSPEND

Save a game mid-chapter. See page 7 for more information on Saving.

END

Finish your turn. The enemy takes its turn immediately when you choose this.

Number of Times Items Can Be Used

All items have a set number of times they can be used. Once you reach that number, the item vanishes. Be sure to check item durability and usage on the **Status Screen**.

Reduction in Item Usage Numbers

Weapon durability drops each time your weapon strikes an enemy unit. Magic tomes and ballistae usage numbers drop each time they are used, regardless of whether the enemy is hit or not.

Getting New Items and Weapons

Be sure to purchase new items and weapons when you see shops and armories.

Item Data

Press the R Button on an **Item Screen** to view details on items. This information is called item data. These numbers relate to weapons and magic tomes.

Weapon Level: The level and attributes of the weapon, magic tome, or staff.

RNG (Range): The effective range of the weapon, magic tome, or staff.

WT (Weight): The weight of the weapon, magic tome, or staff. If this exceeds the unit's constitution, then that unit's attack and dodge speeds are reduced.

MT (Might): The attack strength of the weapon or magic tome.

HIT (Hit Percentage): The percentage chance your weapon or magic tome will hit the enemy.

CRIT (Critical Hit): The percentage chance your weapon or magic tome will strike a critical blow.

Items and Specific Enemy Types

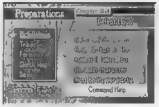
Listed within the item data are units against which the weapons and magic tomes are most effective. When combating these units, the weapons and magic tomes do more damage than normal. Use this to your advantage.

The Weapon Triangle and the Trinity of Magic

The weapon triangle and the trinity of magic refers to the attributes of weapons and magic and their affinity with one another. Strong and weak affinities affect hit percentages and attacks. If you send a unit equipped with a sword out to attack an axe wielding enemy, your attack and hit percentage numbers will go up, and the enemy's will go down. These numbers appear in the **Combat Information Window** (see page 20), so be sure to take a look at how the weapon triangle and the trinity of magic affect them when you go into combat.

Combat Preparation

As you progress through the game you will start using more preparation before battles. Here, you can make sure your army is ready to face the enemy. Press START on this screen to move straight on to the field of battle.



Preparations Screen

Selecting Units

You can choose which units to take into combat to support your main characters. (Selected units are in colour, non-selected units are in gray. The number of units you can field varies from chapter to chapter.) Press the A Button to select and deselect units. You can also press SELECT to choose units from the unit list.

Managing Items

You can trade items between units, and you can use a merchant to transport or buy items. Once you select a unit, a **Command Menu** will appear.

TRD (Trade): Trade items with other units.

USE: Use an item.

TRNSFR (Merchant): Give items to or take items from your merchant.

LIST: Display all units' and merchant's items. (Items a unit cannot use are displayed in gray.)

SELL: Sell your items.

GIVE ALL: Send all items from the selected unit to your merchant.

TRNSFR, SELL, and G VE ALL are only available if you have befriended Merlinus and made him a member of your party

Results and Fortune-telling

Come here to check your army's combat scores and to receive strategic hints. (This is not available in the tutorial.)

- **RANK:** Review your current battle performance. (The number of ★s indicates your tactician's levels in each category.)
- **TACTICIAN:** View tactician information.
- **AUGURY:** Receive valuable strategic hints on what weapons and strategies to use in the next battle. (Sometimes, this service costs money.)
- **READING:** Review support levels between units. You cannot do this if a certain character is not available.

Moving to the Map

Part of preparing for combat means inspecting the upcoming map. You can take a look at enemy unit placement and even change the starting positions of your own units.

- **VIEW MAP:** View the map, check the enemy units, and confirm the locations of armories and shops. (Press SELECT to go back to the menu.)
- **FORMATION:** Switch the positions of deployed units (other than the main characters).
- **OPTIONS:** This is the same as choosing OPTIONS on the **Map Menu**.
- **SAVE:** This is the same as the SAVE option on the **Preparations Screen**.

Saving

Save your game data after you've selected units and managed items. (This is just ike saving normally.) See page 7 for more information on saving.

Link Arena

You can use the units you've trained and battle with up to three friends in the LINK ARENA. All participants must select EXTRAS from the **Main Menu**, and then choose LINK ARENA to view the **Link Menu**. Set the options you want to use and continue.

You will not be able to choose LINK ARENA until you have saved data from a completed chapter.

When playing LINK ARENA the first time, you must choose EDIT TEAMS to build a team.

Creating a Team

Use the **Setup Screen** to prepare for LINK ARENA combat. If you're playing for the first time, you'll need to create your team from the BUILD TEAM option.

BUILD TEAM

Create a team from your saved game data. Select NO DATA with the cursor and press the A Button to confirm. On the **Saved-Data Select Screen**, choose a saved file to use and confirm your choice to move to the **Preparations Screen**.

- **PICK UNITS:** Select the units you want to use in the same manner you select units for a standard mission. Press START when you're finished to display the **Name Entry Screen**. After you name your team, select OK! and press the A Button to confirm.
- **TRADE:** USE, TRD (trade), and manage items just like when you are preparing for a standard mission.
- **CANCEL:** Return to the **Saved-Data Select Screen**
- **UNIT LIST:** View all the units you've selected, just like unit selection on the **Map Menu**.
- **SWAP:** Change the position of teams on the team list.
- **DISBAND:** Delete any saved team.
- **LINK MENU:** Return to the **Link Arena Menu**.

PRACTICE

Come here to practice against the computer in LINK ARENA combat.

- The computer will use a team you created.
- The computer will control all teams not controlled by you.
- To surrender, press START and then choose YES.

Change the number of teams you want to fight on the **Link Arena Menu** by changing the PRACTICE setting. Select the number of teams and confirm this choice with the A Button. Next, select the team you want to send to the LINK ARENA from the list to the right of the screen. Select your opponent's team in the same manner. Then, press START to go to the LINK ARENA.

LINKED BATTLE

The LINKED BATTLE is a **Battle Mode** for two to four players. On the **Vs. Mode Screen**, set your options and continue.

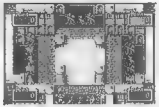
Before beginning VS. MODE, connect the proper number of Game Boy Advance systems using Game Boy Advance Game Link cables. See page 32

VS. TEAM

Select the teams to battle and begin an Arena Vs. Mode match. Once players select their teams and confirm those choices, the **Link Screen** will appear. Player 1 will check to see that all team names are displayed, and then press START.

If not all participants' names are displayed, check the cable connections and start the process again.

The player who goes first is chosen randomly. Shortly thereafter, the **Arena Screen** appears on all players' systems. Each player's team appears at the bottom of his or her game system.



If a Linking Error Occurs

If there is an error in the linking process, the **Error Screen** will display. Check the Game Boy Advance Game Link cable connections and begin game setup again.

How to Play Vs. Mode Games

Versus matches proceed counterclockwise from the player going first. First, place the cursor on the unit you want to attack with first. Next, choose an opponent's unit to attack. Once you select the weapon you're going to fight with, the combat begins. To surrender, press START and then choose YES.

Notes on Vs. Mode

Units that lose all of their HP will vanish from the screen. This does not affect any player's save data Units do not gain EXP from any VS. MODE battle.

Vs. Results

Teams gain points for each battle. Points are awarded first to the team that survives to the end. Press the A Button to return to the **Link Menu**.

UNIT LIST: This is the same as the unit list elsewhere.

LINK MENU: Return to the **Link Menu**

BATTLE DATA

Here, your teams are listed from first to last based the number of points they got in one battle.

RULE SETTINGS

Set up or change the LINK ARENA rules. Use ▲ and ▼ on the ✚ Control Pad to select menu items, and then set those items with ◀ and ▶ on the ✚ Control Pad.

HIDE UNITS: Opponents cannot see your units if this is turned ON.

VICTORY COND: Victory conditions determine how you win, either by surviving (SURVIVAL) the battle or by earning the most points (POINT).

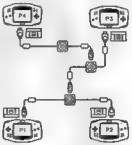
AUTOWEAPON: Weapons are selected automatically.

Linking Instructions

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: ..... One per player
Game Paks..... One per player
Game Boy Advance Game Link cables: ..... Two players: One cable
..... Three players: Two cables
..... Four players: Three cables

Linking Instructions



1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now follow the control explanations for each game mode.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Troubleshooting

You may experience malfunctions or be unable to transfer game data in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Inhalt

Steuerung 35
Einleitung 36
Vor dem Spiel 36
Speichern 37
Grundlegende Regeln 38
Erteilen von Kommandos 39
Detaillierte Informationen 41
Einheiten 41
Status der Einheiten 42
Kommandos für Einheiten 46
Kampfinformationen 51
Kartenmenü 51
Items 54
Kampfvorbereitungen 56
Link-Arena 58
Anleitung zum Link 62

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL (Model No.: AGB-005) BENÖTIGT WIRD.

Steuerung

In diesem Abschnitt werden die Funktionen der Knopfe und Tasten des Game Boy Advance™ erklart

L-Taste

- Bewege den Cursor zu einer Einheit, die noch keine Kommandos erhalten hat.

Steuerkreuz

- Bewege den Cursor.
- Wähle einzelne Menüpunkte an
- Wähle ein Ziel für Einheiten auf der Karte

R-Taste

- Überprufe den Status einer Einheit. (Drucke die Taste auf der Karte, wenn der Cursor auf einer Einheit platziert ist.)
- Rufe die HILFE auf. (Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes ein Kommando aus, über das du eine Erklarung sehen möchtest.)

START

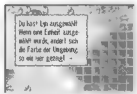
- Starte das Spiel.
- Überspringe Konversationen und Zwischensequenzen.
- Rufe die Übersichtskarte auf.

A-Knopf

- Bestätige eine Auswahl.
- Öffne das **Kartenmenü**. (Drücke den Knopf, wenn der Cursor nicht auf einer Einheit platziert ist.)

SELECT

- Öffne das **Übersichtsmenü**.
- Schalte das **Info-Fenster** ein oder aus.



Info-Fenster

B-Knopf

- Auswahl abbrechen.
- Kehre zur vorherigen Seite zurück
- Fenster schließen
- Bewege den Cursor schneller (Nur auf dem **Kartenbildschirm** möglich. Drücke und halte den B-Knopf gedrückt und bewege den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes.)

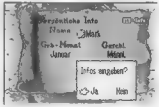
Drücke START, SELECT, sowie die A- und B-Knöpfe, um einen Reset durchzuführen.

Vor dem Spiel

Ein neues Spiel beginnen

Stecke dein FIRE EMBLEM™-Modul in dein Game Boy Advance-System und schalte es ein (ON). Wähle nun eine der folgenden drei Sprachen: ENGLISH (Englisch), DEUTSCH oder FRANÇAIS (Franzosisch). Bewege den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zu einer dieser Optionen und drücke den A Knopf. Der **Sprachauswahl-Bildschirm** wird jedes Mal aufgerufen, wenn du dein Game Boy Advance-System einschaltest. Bitte wiederhole die oben erklarten Schritte zur Sprachauswahl. Nach der Auswahl einer Sprache beginnt das Intro. Drucke den A-Knopf oder START, um das **Hauptmenü** aufzurufen. Wähle NEUES SPIEL und drucke den A Knopf. Wähle einen leeren Speicherplatz (Der Schriftzug KEINE DATEN sollte dar'n zu lesen sein.) und drücke den A-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

Informationen zum Strategen (Spieler)



Bevor du beginnst, musst du einige Informationen für deinen Strategen eingeben. Möchtest du deine eigenen Daten eingeben, wähle JA und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Gib dann deinen NAMEN, GEBURTSMONAT und dein GESCHLECHT ein. Wenn du damit fertig bist, drücke START.

Fortsetzen eines Spiels

Sind bereits gespeicherte Daten vorhanden, werden auch folgende Optionen verfügbar:

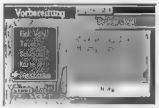
- **KAPITEL FORTSETZEN:** Setze ein Spiel inmitten eines Kapitels fort.
- **KAPITEL NEU STARTEN:** Beginne ein Kapitel von vorne.
- **DATEN KOPIEREN:** Kopiere eine existierende Datei. Dies ist nur möglich, wenn mindestens ein freier Speicherplatz vorhanden ist.
- **DATEN LÖSCHEN:** Losche eine existierende Datei.
- **NEUES SPIEL:** Beginne das Spiel von vorne. (Dese Option wird nur angezeigt, wenn mindestens ein freier Speicherplatz vorhanden ist.)
- **EXTRAS:** Viele unterhaltsame Extras erwarten dich hier!

Speichern deines Fortschritts

Dein Spiel kann an zwei Orten gespeichert werden: Nach dem Ende eines Kapitels und auf dem **Vorbereitungs-Bildschirm**.

Am Ende eines Kapitels

Sobald du ein Kapitel beendet hast, erhaltst du die Option, deinen Fortschritt zu speichern. Wähle die Datei, in der du speichern mochtest und drücke den A-Knopf. Möchtest du dabei einen bestehenden Speicherstand überschreiben, wähle SPEICHERN, um fortzufahren oder ENDE, um das Spiel ohne zu speichern fortzusetzen.



Auf dem Vorbereitungs-Bildschirm

Wähle die Option SPEICHERN auf dem **Vorbereitungs-Bildschirm** und befolge danach die oben erklärten Schritte.

Solange du keinen bestehenden Spielstand überschreibst, kannst du ein Kapitel beliebig oft wiederholen.

Speichern inmitten eines Kapitels

Du kannst das Spiel während eines laufenden Kampfes speichern, indem du die Option AUSS. (Aussetzen) aus dem **Kartenmenü** wählst. Wenn du aussetzt, kehrst du zum **Titelbildschirm** zurück. Um ein ausgesetztes Spiel fortzusetzen, wähle KAPITEL FORTSETZEN aus dem **Hauptmenü**.

Hinweise zu Aussetzen-Daten

- Sobald du ein Kapitel fortsetzt, gehen die Aussetzen-Daten verloren. Es ist nicht möglich, ein ausgesetztes Kapitel immer vom selben Punkt aus fortzusetzen.
- Wählst du KAPITEL NEU STARTEN oder KAPITEL FORTSETZEN, werden die Aussetzen-Daten überschrieben und gehen verloren.
- Schaltest du dein Game Boy Advance-System während eines Kampfes aus (OFF), tritt automatisch die Aussetzen-Funktion in Kraft.

VORSICHT: Dein Speicherstand könnte beschädigt werden, wenn du dein Game Boy Advance-System während des Speichervorganges ausschaltest.

Grundlegende Regeln

Spielablauf

Das Spiel wird in Kapitel unterteilt, welche jeweils bestanden werden müssen, um weiter voranzukommen. Jedes Kapitel beginnt mit einer Konversation und wird mit einem Kampf fortgesetzt.

Arten von Einheiten

Spielfiguren, die auf den diversen Karten erscheinen, werden als Einheiten bezeichnet. Die Einheiten sind entweder blau (deine eigenen), rot (die gegnerischen) oder grün (andere). Einheiten in grau sind jene, die in der momentanen Runde bereits ihren Zug verbraucht haben. Als Stratege deiner Armee steuerst du die Einheiten deiner Truppe. Alle anderen Einheiten werden von der CPU gesteuert.

Züge

Spieler und Gegner bewegen ihre Einheiten abwechselnd. Erscheinen neue verbündete Einheiten auf der Karte, können sie sich erst bewegen, nachdem der Gegner seinen Zug beendet hat.

Im Allgemeinen können sich Einheiten nur einmal pro Zug bewegen.

Missionsziele

Jedes Kapitel beinhaltet eine Karte, auf der gewisse Ziele erreicht werden müssen. Auf manchen Karten ist es erforderlich, alle Gegner zu besiegen, Schlösstore einzunehmen oder andere Aufgaben zu erfüllen. Erfülle das jeweilige Ziel, um zum nächsten Kapitel zu gelangen.

Verlust von Einheiten und Game Over

Verlust von Einheiten

Sollten die Kraftpunkte (KP) einer Einheit auf 0 fallen, wird diese Einheit von der Karte entfernt.

Game Over

Wenn die KP eines Lords (Lyn, Eliwood, Hector) auf 0 fallen, oder wenn es dir nicht gelingt, das Ziel eines Kapitels zu erfüllen, ist das Spiel zu Ende und du musst das Kapitel von neuem beginnen.

Erteilen von Kommandos

Nachfolgend wird erklärt, wie man Einheiten auf der Karte bewegt und gegen die Gegner kämpft.

1. Auswahl

Platziere den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes auf einer Einheit. Drücke den A-Knopf, um diese Einheit auszuwählen. Durch Drücken des A-Knopfes kannst du auch den Bewegungsradius dieser Einheit sehen.

2. Bewegung

Wähle den Zielort mit Hilfe des Steuerkreuzes aus und drücke den A-Knopf, um die Einheit dorthin zu bewegen.

3. Angriff

Nachdem sich eine Einheit bewegt hat, wird das **Kommando-Menü** aufgerufen. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes die Option ANGR. (Angriff) und drücke zur Bestätigung den A-Knopf.

4. Anlegen von Waffen und Items

Wähle nach dem Öffnen des **Item-Menüs**, welches über das **Kommando-Menü** aufgerufen wird, mit Hilfe des Steuerkreuzes eine Waffe oder ein Item, welche oder welches du anlegen, einsetzen oder wegwerfen möchtest. Drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

5. Überprüfe Kampf-Informationen

Prüfe mit Hilfe der Informationen, die in diesem Fenster angezeigt werden, wie gut sich deine Einheit für den Kampf gegen den Gegner eignet.

6. Beginne den Kampf

Du kannst einstellen, ob die Kampfanimationen mit oder ohne Hintergrund dargestellt, oder ob sie ganz ausgeschaltet werden sollen. (Siehe Seite 52.)

7. Kampf beenden

Nach jedem Kampf erhält die teilnehmende Einheit Erfahrungspunkte.

8. Beende den Zug

Nachdem du all deinen Einheiten ein Kommando erteilt hast, endet dein Zug und der gegnerische Zug beginnt. Um deinen Zug zu beenden, bevor sich alle deine Einheiten bewegt haben, wähle die Option ENDE aus dem **Kartenmenü**

Jedes Kapitel besteht aus mehren Zügen wie oben beschrieben.

Bewegungs- und Angriffsradius

Bewegungs- und möglicher Angriffsradius

Die maximale Anzahl von Feldern, die jeder Einheit zur Bewegung und zum Angriff zur Verfügung stehen. Der Bewegungsradius wird in blau, der Angriffsradius in rot dargestellt. Der Bereich, in dem Stäbe ihre Wirkung entfalten können, wird in grün angezeigt. Du kannst den Bewegungs- und Angriffsradius jeder Einheit auf dem Feld überprüfen. Egal, ob es sich dabei um eigene, gegnerische oder neutrale Einheiten handelt.

Weitere Bewegung

Einheiten, die auf den Rücken von Pegasi, Wyvern oder Pferden reiten, haben die Möglichkeit sich zu bewegen, die Aktionen RETTEN oder TAUSCH durchzuführen und sich danach, sofern die Einheit noch nicht ihre maximale Anzahl an Feldern durchschritten hat, noch über weitere Felder zu bewegen

Terrain und Wetter

Wälder und Berge können deinen Bewegungsradius einschränken. Auf einigen Karten kann es für einige Züge regnen oder schneien. Während es regnet oder schneit, wird der Bewegungsradius aller Einheiten reduziert.

Detaillierte Informationen

Einheiten

Entwicklung der Einheiten

Einheiten erhalten Erfahrungspunkte (ERF), wenn sie am Kampf teilnehmen oder Magie einsetzen. Sammelt eine Einheit jeweils 100 Erfahrungspunkte, steigt sie einen Level auf. Dadurch erhöhen sich auch die Stärke und sonstigen Attribute dieser Einheit, wodurch sie insgesamt an Macht gewinnt. Jede Einheit kann maximal bis zum 20. Level aufsteigen.

Ändern der Klasse

Beinahe alle Einheiten können in eine höhere Klasse aufsteigen, sobald sie gewisse Voraussetzungen erfüllt haben. Das Ändern einer Klasse verbessert die Fähigkeiten einer Einheit.

Beispiel: KAVALIERE werden zu RITTMEISTERN.

Wiederherstellung von Kraftpunkten

Verletzte Einheiten können ihre KP auf verschiedene Arten wiederherstellen:

1. Platziere Einheiten auf Festungen, Toren, Schlosstoren oder Thronen.
Zu Beginn deines Zuges erhalten Einheiten, die sich an einem dieser Orte befinden, ein paar KP zurück.

Festung

2. Setze Heilmittel und Elixiere ein.
Der Einsatz eines HEILMITTELS stellt 10 KP wieder her. Ein ELIXIER heilt alle KP.

3. Erfahre die heilende Kraft eines magischen Stabes.
GEISTLICHE, BISCHÖFE und TROUBADOURE können Stäbe einsetzen. Die Anzahl der KP, die eine Einheit zurückerhält, hängt davon ab, wie oft dieser Einheiten den Stab einsetzt und von der Art des Stabes selbst.

4. Greife eine gegnerische Einheit mit NOSFERATU an.
Dieser Zauber entzieht dem Gegner KP und überträgt sie auf den Anwender des Spruches. Die zurückerhaltenen KP entsprechen dem verursachten Schaden.

Status der Einheiten

Um Information uber eine bestimmte Einheit abzurufen, platziere den Cursor auf dieser Einheit und drücke die R-Taste.

Portrait der Einheit
Portraits von Hauptcharakteren werden hier dargestellt. (Alle anderen Einheiten werden durch allgemeine Illustrationen ihrer Klasse dargestellt.)

Name der Einheit

Klasse der Einheit

Momentaner Level und Erfahrungspunkte

Momentane KP/maximale KP

Charakterdaten (insgesamt drei Seiten)
Seite 1: PERSÖNLICHE DATEN
Seite 2: ITEMS
Seite 3: WAFFEN- UND UNTERST.-LEVEL

Hilfe-Fenster
Platziere den Cursor auf einem Item, einem Kommando oder einem Wert und drücke die R-Taste, um eine einfache Erkärung des ausgewählten Punktes zu erhalten.

Steuerung auf dem Statusbildschirm

Drücke ◀ oder ▶ auf dem Steuerkreuz, um eine andere Seite anzuwählen.

Drücke ▲ oder ▼ auf dem Steuerkreuz, um eine andere Einheit aufzurufen.

Drücke die R-Taste, um das **Hilfe-Fenster** ein- oder auszublenden.

(Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den Begriff aus, uber den du Informationen erhalten möchtest.)

Seite 1: PERSÖNLICHE DATEN

Hier erhältst du Informationen über die Eigenschaften einer Einheit. Die Zahlen variieren, abhängig davon, um welche Einheit es sich handelt, welche Klasse sie innehat und um welche Eigenschaft es sich handelt. Die Eigenschaften erhöhen sich, sobald die Einheit einen Level aufsteigt oder die Klasse wechselt.

- **STÄ. (Stärke):** Die physische Stärke der Einheit.
- **MAG. (Magische Kraft):** Die magische Kraft der Einheit. Die Reichweite einiger Stäbe basiert auf der magischen Kraft der Einheit.
- **FÄH. (Fähigkeit):** Das Geschick der Einheit im Umgang mit Waffen und magischen Büchern.
- **GES. (Geschwindigkeit):** Die Geschwindigkeit der Einheit.
- **GLÜCK:** Das Glück der Einheit.
- **VERT. (Verteidigung):** Die Abwehrkraft der Einheit.
- **RES. (Resistenz):** Die Fähigkeit der Einheit, Schaden durch magische Attacken zu reduzieren.
- **BWG. (Bewegung):** Die maximale Distanz, welche die Einheit innerhalb eines Zuges zurücklegen kann.
- **KON. (Konstitution):** Die physische Statur der Einheit. Je höher diese Zahl ist, desto weniger nimmt das Tragen von schweren Waffen, magischen Büchern und Items auf den Kampfverlauf Einfluss.
- **HILFE:** Hier wird die maximale Konstitution von anderen Einheiten angegeben, die von dieser Einheit gerettet werden können.
- **REISE:** Der Name der Einheit, die von dieser Einheit getragen wird, oder der Name des Trägers
- **AFFIN. (Affinität):** Die elementare Affinität der Einheit, welche Unterstützungs-Boni beeinflusst.
- **ZUST. (Zustand):** Der momentane Zustand der Einheit.

GIFT: Die KP der Einheit sinken mit jeder Runde ein wenig. Entgifte die Einheit mit einem ANTIDOT.

SCHLAF: Die Einheit kann sich nicht bewegen.

BERSERKER: Die Einheit greift jede andere Einheit an, die sich in ihrer Nähe befindet, egal, ob es sich um Freund oder Feind handelt. Die Einheit kann außerdem keine Aktionen wie TAUSCH oder RETTUNG ausführen.

SCHWEIGEN: Die Einheit kann keine magischen Bücher oder Stäbe einsetzen.

Um eine Einheit wieder in den Normalzustand zu versetzen, warte bis der Effekt abgeklungen ist oder setze den Stab der ERNEUERUNG ein.

Seite 2: ITEMS

Hier kannst du sehen, welche Items und Waffen eine Einheit mit sich führt. Neben ausgerüsteten Items und magischen Büchern wird rechts von der Zahl, die angibt, wie oft der Gegenstand eingesetzt werden kann, ein A dargestellt.

Drücke die R-Taste, um die Daten eines Items aufzurufen.

Siehe auch Seite 54 für weitere Informationen zum Einsatz von Items.

Kampfkraft

- **ANGR. (Angriff):** Die Angriffsstärke der Einheit. Die Angriffsstärke kann durch Unterstützungs-Boni beeinflusst werden.
- **TRFF. (Trefferquote):** Dieser Basisprozentsatz gibt die Chance an, mit der eine Einheit einen Gegner mit Hilfe einer Waffe oder eines magischen Buches treffen kann. Diese Chance ist auch abhängig von Witterung und Terrain. Die FÄHIGKEIT der Einheit beeinflusst ebenfalls die TREFFERQUOTE. Also ist dieser Wert höher als die Basis-Trefferquote der Waffe, des Stabes oder des Buches.
- **RCW. (Reichweite):** Die maximale Distanz, aus der die Einheit einen Gegner angreifen kann. Siehe Seite 49 für weitere Details. Beträgt die REICHWEITE 2, kann die Einheit Gegner angreifen, die zwei Felder weit entfernt sind. Jedoch bleiben Gegner unerreichbar, die sich auf angrenzenden Feldern aufhalten.
- **KRT. (Kritische Treffer):** Der Prozentsatz, mit welcher Chance ein kritischer Treffer gelandet werden kann. KRITISCHE TREFFER verursachen dreimal so viel Schaden wie ein normaler Treffer.
- **AUSW. (Ausweichrate):** Der Prozentsatz, mit welcher Chance die Einheit gegnerischen Angriffen ausweichen kann.

Item-Daten

Siehe Seite 54 für nähere Informationen.

Item-Daten können überprüft werden, indem du das **Hilfe-Fenster** öffnest. Darin lassen sich die Fähigkeiten von Waffen, Stäben und magischen Büchern einsehen. Vergleiche den Level einer Waffe mit dem Waffenlevel der Einheit, um zu sehen, ob diese Einheit die Waffe auch führen kann.

Seite 3: WAFFEN- UND UNTERST.-LEVEL

Auf dieser Seite kannst du das Geschick eines Charakters im Umgang mit den verschiedenen Waffen und den Unterstützungs-Level mit anderen Einheiten ablesen.

Affinitäts-Symbole

Waffenlevel

Waffen, magische Bücher und Stabe, die von Einheiten eingesetzt werden können, werden in Gruppen von acht verschiedenen Affinitäten unterteilt. Jede Gruppe verfügt über einen Waffenlevel.

Der Waffenlevel bezieht sich auf die Arten von Waffen, magischen Büchern und Stäben, welche die Einheit einsetzen kann. Je höher der Waffenlevel ist, desto mächtiger ist die Waffe, wenn sie von der Einheit eingesetzt wird. Der Waffenlevel erhöht sich, nachdem eine Einheit eine Waffe, ein magisches Buch oder einen Stab verschieden oft eingesetzt hat. Die Anzahl der nötigen Einsätze ist dabei festgelegt. Der Balken hinter dem Waffenlevel zeigt an, wie nahe die Einheit daran ist, den Waffenlevel zu erhöhen.

- Waffenlevel von Einheiten, die noch keinen Klassenwechsel vollzogen haben, können nicht höher steigen als bis zu Level A.
- Sobald eine Einheit für einen Waffentyp Level S erreicht hat, können alle anderen Waffentypen nicht höher steigen als bis zu Level A.

Unterstützungs-Level

Hier werden Namen, Affinitäten und Unterstützungs-Level aller Einheiten angezeigt, welche die Einheit, deren Status soeben überprüft wird, auf dem Schlachtfeld unterstützen können.

Je höher der Unterstützungs-Level zwischen zwei Einheiten ist, desto höher fallen auch die Unterstützungs-Boni aus, welche diese Einheiten im Kampf erhalten. Der Unterstützungs-Level wird erhöht, wenn zwei Einheiten miteinander sprechen. Verbessere die Beziehung zwischen den Einheiten, indem du sie sich gegenseitig unterstützen lässt.

Kommandos für Einheiten

Nachdem eine Einheit bewegt wurde, wird das **Kommando-Menü** eingeblendet. Mit seiner Hilfe kannst du deinen Einheiten weitere Befehle erteilen.

HILFE!

Positioniere den Cursor auf einem Kommando und drücke die R-Taste, um eine einfache Erklärung dieses Kommandos zu erhalten.

- **ANGR. (Angriff):** Gib einer Einheit den Befehl, einen Gegner innerhalb ihres Angriffsradius anzugreifen. Die Waffen oder die magischen Bücher, welche für den Angriff eingesetzt werden, werden automatisch auch für die nächste Runde ausgerüstet. Siehe hierzu auch Seite 49.
- **STAB:** Setze einen magischen Stab ein. (Gilt nur für Einheiten, die Stäbe einsetzen können.)
- **ITEM:** Rüste Items aus, setze sie ein oder wirf sie weg. Während eines Zuges können mehrere Items nacheinander ausgerüstet oder weggeworfen werden. Nach letztgenannten Aktionen darf sich eine Einheit bewegen oder angreifen. Items, die momentan nicht benutzt oder ausgerüstet werden können, werden in dunklerer Schrift dargestellt.
- **STEHLEN:** Stiehl Items – mit Ausnahme von Waffen, magischen Büchern und Stäben – von gegnerischen Einheiten auf angrenzenden Feldern. (Gilt nur für Diebe.) Eine Einheit kann pro Zug nur ein Item stehlen.
- **WARTEN:** Befehle der Einheit zu warten. Dadurch wird der Zug dieser Einheit beendet.

- **TAUSCH:** Tausche Items mit einer anderen Einheit, die sich auf einem angrenzenden Feld befindet. Nach der Wahl der Einheit, mit der du tauschen möchtest, werden die Items, die sich im Besitz beider Einheiten befinden angezeigt. Platziere den Cursor neben dem Item, welches du tauschen möchtest und drücke den A-Knopf. Drücke den B-Knopf, um den **Tauschbildschirm** auszublenden. Möchtest du Items mit einer Einheit tauschen, die gerettet wurde, platziere den Cursor auf der Einheit, welche die Rettung durchgeführt hat.

- **TRANS. (Transporteur):** Schicke oder erhalte Items vom Händler, der mit deiner Armee reist, wenn sich Einheiten auf einem angrenzenden Feld zu dem Händler befinden. Bis zu 100 Items können vom Handler aufbewahrt werden.
- **RETTEN:** Rette und beschütze eine verbündete Einheit von einem angrenzenden Feld. Die Einheit, welche die Rettung durchführen soll, muss bei HILFE einen höheren Wert aufweisen als die KONSTITUTION der Einheit, die gerettet werden soll. (Der „Retter" wird eine gerettete Einheit solange bei sich verborgen halten, bis du diese Einheit wieder absetzt.) Die GESCHWINDIGKEIT und die FÄHIGKEIT einer Einheit, die eine andere trägt, werden halbiert. Eine Einheit kann nur jeweils eine andere Einheit retten. Einheiten, die gerettet wurden, können nicht angegriffen werden. Wird eine Einheit besiegt, die eine andere Einheit mit sich führt, wird diese in einem angrenzenden Feld abgesetzt.

Rettungs-Symbol

- **ABSETZ. (Absetzen):** Setze eine gerettete Einheit auf einem angrenzenden Feld ab. (Abgesetzte Einheiten können bis zum nächsten Zug keine Aktionen ausführen.) Einheiten können nur auf Feldern abgesetzt werden, die sie auch im Normalfall betreten könnten.
- **NEHMEN:** Übernimm eine gerettete Einheit (also eine Einheit, die bereits von einer anderen gerettet wurde) von einer Einheit auf einem angrenzenden Feld. (Hinweis: Dies ist nur möglich, wenn die Einheit, welche die gerettete Einheit nehmen möchte, selbst gerade keine Einheit mit sich führt.) Einheiten können nur auf Feldern abgesetzt werden, die sie auch im Normalfall betreten könnten.
- **GEBEN:** Gib eine gerettete Einheit an eine andere Einheit weiter, die sich auf einem angrenzenden Feld befindet. (HINWEIS: Dies ist nur möglich, wenn die Einheit, an die du die gerettete Einheit weitergeben möchtest, selbst gerade keine andere Einheit mit sich führt.)
- **TANZEN/SPIELEN:** BARDEN und TÄNZERINNEN können Einheiten, die sich auf angrenzenden Feldern befinden und sich während des aktuellen Zuges bereits einmal bewegt haben, wieder revitalisieren. Diese Einheiten können sich danach während desselben Zuges noch einmal bewegen. (Es gibt vermutlich auch noch andere Vorzüge.)

Kommandos für spezielle Situationen

- **REDEN:** Gib dieses Kommando, um mit Einheiten auf angrenzenden Feldern zu sprechen. Manchmal können auch gegnerische Einheiten angesprochen werden.
- **UNTERST. (Unterstützen):** Sprich mit einer Einheit auf einem angrenzenden Feld. Siehe hierzu auch Seite 45. Nach jeder Unterstützungs-Konversation erhöht sich der Unterstützungs-Level der beteiligten Einheiten.

Kommandos an speziellen Orten

- **BESUCH:** Gib dieses Kommando, um Häuser und Dörfer zu besuchen. Dörfer können nur einmal besucht werden. Manche gegnerische Einheiten können sie dem Erdboden gleichmachen.

  Der Besuch von Dörfern und Häusern kann sehr hilfreich sein. Vergiss nicht, regelmäßig einen Besuch abzustatten!

- **ARSENAL:** Betritt ein Arsenal, um Waffen zu kaufen oder zu verkaufen.
- **HÄNDLER:** Betritt den Laden eines Händlers, um Items zu kaufen oder zu verkaufen. Sollte eine Einheit keinen Platz mehr im Inventar haben und der Händler, der zur Armee gehört, befindet sich nicht auf der Karte, kann diese Einheit keine weiteren Waffen oder Items tragen. Befindet sich dein Händler allerdings auf dem Schlachtfeld, kannst du überschüssige Einkäufe zu ihm schicken lassen.
- **ARENA:** Betritt die Arena und kämpfe um Geld. Wähle zuerst, ob du um den gesetzten Betrag wetten willst, oder nicht. Kämpfe danach mit den Waffen, die deiner Einheit zur Verfügung gestellt werden. Gewinnt deine Einheit den Kampf, erhältst du Preisgeld und Erfahrungspunkte. Verliert deine Einheit, verlierst du auch deinen Wetteinsatz und die Einheit wird von der Karte entfernt. Der Kampf endet, wenn einer der Kämpfer alle seine KP verloren hat. Durch Drücken des B-Knopfes kann sich deine Einheit ergeben und die Arena wieder verlassen. Aber wenn du dich ergibst, verlierst du deinen Wetteinsatz.
- **TOR:** Öffne ein Tor. Dies ist nur möglich, wenn die Einheit, die sich vor dem Tor befindet, auch einen TÜRSCHLÜSSEL oder einen DIETRICH bei sich hat. Tore können durch Einsatz eines ÖFFNER-Stabes auch aus einiger Entfernung geöffnet werden.

- **TRUHE:** Öffne eine Truhe. Dies ist nur möglich, wenn die Einheit, die sich auf der Truhe befindet, auch einen TRUHENSCHLÜSSEL oder einen DIETRICH bei sich hat. (Nur Diebe können Dietriche einsetzen.)
- **BESETZ. (Besetzen):** Besetze Schlösstore und Throne.

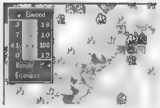
Angriff

Arten des Angriffs

- **Direkter Kampf (SCHWERTER, LANZEN, ÄXTE, etc.): Reichweite = 1**
  Waffen für den direkten Kampf und magische Bücher können gegnerische Einheiten auf angrenzenden Feldern angreifen. Einheiten, die an einem direkten Kampf teilnehmen, könnten eine Konterattacke einstecken.
- **Indirekter Kampf (BÖGEN, MAGISCHE BÜCHER, etc.): Reichweite = 2**
  Waffen für den indirekten Kampf und magische Bücher können gegnerische Einheiten angreifen, wenn sich zwischen den Kämpfern ein freies Feld befindet. Verfügt auch die gegnerische Einheit über Waffen für den indirekten Kampf oder magische Bücher, könnten Einheiten, die an einem indirekten Kampf teilnehmen, eine Konterattacke einstecken.

  Manche Waffen können sowohl für den direkten als auch für den indirekten Kampf eingesetzt werden.
- **Langstreckenkampf (BÖGEN, etc.): Reichweite = 3+**
  Langstreckenwaffen können Gegner angreifen, die sich zwei oder mehr Felder weit entfernt befinden. Einheiten, die einen Langstreckenangriff ausführen, müssen nur dann mit einer Konterattacke rechnen, wenn auch der Gegner über eine Langstreckenwaffe verfügt. Folgende Waffen sind in der Lage, einen Langstreckenangriff auszuführen: BALLISTAE, die nur von SCHÜTZEN und SCHARFSCHÜTZEN eingesetzt werden können, spezielle magische Bücher mit einer Reichweite von drei oder mehr und LANGBÖGEN.

Kampfinformations-Fenster



Die Informationen hier werden erst dann angezeigt, nachdem du gewählt hast, welche Waffe du für eine Attacke einsetzen möchtest. Dies sollte dir helfen vorherzusehen, wie erfolgreich ein Angriff sein wird.

▲ Waffe ist im Vorteil
Siehe Seite 55.

▼ Waffe ist im Nachteil

- **KP:** Kraftpunkte
- **KFT. (Kraft):** Die Schadenshohe, welche die Waffe verursachen kann (x2 steht für zwei Attacken während eines Angriffes.)
- **TRFF. (Treffer):** Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit der Gegner getroffen werden kann.
- **KRT. (Kritischer Treffer):** Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein kr tischer Treffer gelandet werden kann.

Kampfbildschirm-Fenster

In diesem Fenster werden die Kampfinformationen vom **Kampf-informations-Fenster** zusammengefasst. (Animation muss auf 1 oder 2 eingestellt sein)

- **TRF:** Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit der Gegner getroffen werden kann.
- **SDN:** Die Schadenshöhe, welche dein Angriff verursachen wird.
- **KRT:** Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein kritischer Treffer gelandet werden kann.

Kampfinformationen

Kartenmenü

Platziere den Cursor auf einem unbesetzten Feld auf der Karte oder auf einem Feld, auf dem sich eine Einheit befindet, die während dieses Zuges bereits bewegt wurde. Drücke danach jeweils den A-Knopf, um das **Kartenmenü** aufzurufen. Das **Kartenmenü** beinhaltet viele wichtige Kommandos.

EINHEIT

Hier erhältst du Informationen über alle deine Einheiten auf dem Schlachtfeld.

- Blättere die Seiten um. (Es gibt insgesamt sechs Seiten.) Drücke ◄ und ► auf dem Steuerkreuz (wenn der blinkende Balken auf dem Bildschirm zu sehen ist).
  1. CHARAKTER
  2. KAMPFKUNST
  3. AUSRÜSTUNG
  4. PERSÖNLICHE DATEN
  5. WAFFENLEVEL
  6 UNTERSTÜTZUNG
- Ordne die Einheiten in allen Kategorien absteigend an. Bewege den blinkenden Balken zum oberen Rand der Liste und ein Cursor in Form einer Hand erscheint. Wähle dann eine Kategorie und drücke den A-Knopf, um die Einheiten entsprechend der ausgewählten Kategorie zu ordnen.
- Statusanzeige der Einheit. Platziere den blinkenden Balken auf einer Einheit und drücke die R-Taste.
- Platziere den Cursor auf einer Einheit auf dem **Karten-Bildschirm**. Platziere den blinkenden Balken auf einer Einheit und drücke den A-Knopf.

STATUS

Überprüfe den Namen des Kapitels, das Ziel des Kapitels (Siegesbedingung), die Anzahl der gespielten Züge, die Fonds, Informationen über deine und die gegnerischen Einheiten sowie andere kampfspezifische Informationen.

OPTION. (Optionen)

Verändere verschiedene Einstellungen für das Spiel. (Drücke ◀ ▶ auf dem Steuerkreuz, um eine Einstellung zu verändern.) Drücke danach den B-Knopf, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

ANIMATION:
Wähle eine von vier Einstellungen für die Animationen.

1: Zeige Animationen ohne Hintergrund.
2: Zeige Animationen mit Hintergrund.
AUS: Schalte die Kampfanimation aus.
SOLO: Lege die Animation für jede Einheit individuell fest.

Drücke den A-Knopf, um eine Liste aller verfügbaren Einheiten aufzurufen. Wanle die Einhe t, deren Animationen du ändern möchtest und drücke den A-Knopf, um die Änderung durchzuführen. Drücke den B-Knopf, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

SPIELGESCHW. (Spielgeschwindigkeit):
Lege die Geschwindigkeit fest, mit der die Einheiten über den Bildschirm ziehen

TEXTGESCHW. (Textgeschwindigkeit):
Lege die Geschwindigkeit fest, mit der der Text dargestellt wird.

TERRAIN:
Schalte die Anzeige fur das Terrain ein oder aus.

EINHEIT:
Wähle für die Darstellung des Einheiten-Fensters FELD, SPRBL. (Sprechblase) oder AUS.

KAMPF:
Wähle für die Darstellung des **Kampfinformations-Fensters** STRD (Standard), DETAIL oder AUS

ZIEL ANZEIGEN:
Schalte die Anzeige, in der das Ziel für jedes Kapitel erklärt wird, EIN oder AUS.

CONTROLLER:
Schalte das **Controller-Fenster**, welches Spielregeln und Steuerung anzeigt, EIN oder AUS

HILFESTELLUNG:
Schalte die Hilfestellung EIN oder AUS.

AUTOCURSOR:
Steht diese Option auf EIN, wird der Cursor zu Beginn jedes Zuges auf dem Hauptdarsteller platziert. Steht sie auf AUS, befindet sich der Cursor auf der Einheit, die sich in der vorigen Runde zuletzt bewegt hat.

AUTOEND./ZÜGE (Züge automatisch beenden):
Lege fest, ob Züge automatisch beendet werden sollen oder nicht.

MUSIK:
Schalte die Begleitmusik EIN oder AUS.

SOUNDEFFEKTE:
Schalte die Soundeffekte EIN oder AUS

FENSTERFARBE:
Wähle die Hintergrundfarbe für alle Fenster. Du kannst eine von vier Farben wählen.

AUSS. (AUSSETZEN):

Spe.chere e n Spiel inmitten eines Kampfes. Siehe auch Seite 37 für genauere Informationen zum Speichern deines Fortschritts.

ENDE

Beende deinen Zug. Wählst du diese Option, beginnt unmittelbar danach der Zug des Gegners.

Die Anzahl, wie oft ein Item benutzt werden kann

Items können nicht beliebig oft eingesetzt werden. Sobald eine vorherbestimmte Anzahl an Einsätzen erreicht wurde, verschwindet das Item aus deinem Inventar. Überprüfe die Haltbarkeit von Items auf dem **Item-Bildschirm** und in anderen Menüs.

Reduzierung der Haltbarkeit von Items

Die Haltbarkeit von Waffen sinkt jedes Mal, wenn eine Waffe eine gegnerische Einheit trifft. Magische Bücher und Ballistae verlieren bei jedem Einsatz an Haltbarkeit, egal, ob der Gegner getroffen wurde oder nicht.

Beschaffung von neuen Items und Waffen

Wenn du Händler und Arsenale findest, solltest du unbedingt deine Vorrate aufstocken.

Item-Daten

Drücke die R-Taste, während ein **Item-Bildschirm** eingeblendet wird, um Details über Items zu erfahren. Diese Informationen werden Item-Daten genannt. Die hier dargestellten Zahlen beziehen sich auf Waffen und magische Bücher.

Waffenlevel: Der Level und die Attribute der Waffe, des magischen Buches oder des Stabes.

RCW. (Reichweite): Die effektive Reichweite der Waffe, des magischen Buches oder des Stabes

GW. (Gewicht): Das Gewicht der Waffe, des magischen Buches oder des Stabes. Übersteigt das getragene Gewicht die Konstitution einer Einheit, werden die Angriffs- und Ausweichfähigkeiten der Einheit reduziert.

KFT. (Kraft): Die Angriffsstärke der Waffe oder des magischen Buches.

TRFF. (Treffer): Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Waffe oder das magische Buch den Gegner treffen kann.

KRT. (Kritische Treffer): Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Waffe oder das magische Buch einen kritischen Treffer landen kann.

Items und spezifische Gegnertypen

In den Item-Daten sind teilweise auch Informationen enthalten, gegen welche Art von Gegner die Waffe oder das magische Buch besonders effektiv ist. Kämpfst du gegen solche Einheiten, wird die entsprechende Waffe oder das magische Buch mehr Schaden als im Normalfall anrichten. Nutze dieses Wissen zu deinem Vorteil.

Das Waffen-Dreieck und die Dreifaltigkeit der Magie

Das Waffen-Dreieck und die Dreifaltigkeit der Magie beziehen sich auf die Attribute von Waffen und Magie und ihre Affinitäten zueinander. Stärke und schwache Affinitäten beeinflussen Trefferquote und Attacken. Schickst du eine mit einem Schwert bewaffnete Einheit in den Kampf gegen einen Gegner mit einer Axt, werden deine Quoten für Angriff und Treffer steigen. Die Werte des Gegners werden hingegen entsprechend fallen. Diese Zahlen werden im **Kampfinformations-Fenster** (siehe Seite 50) angezeigt. Sieh dir das Waffen-Dreieck und die Dreifaltigkeit der Magie genau an, um im Kampf den größtmöglichen Vorteil zu erhalten.

Kampfvorbereitungen

Ab einem gewissen Zeitpunkt im Spiel kannst du vor den Kämpfen Vorbereitungen treffen. Dabei kannst du deine Armee im Kampf gegen den Feind optimal ausrüsten und zusammenstellen. Wird dieser Bildschirm eingeblendet, drücke START, um direkt in die Schlacht zu ziehen.

Vorbereitungs-Bildschirm

Auswahl von Einheiten

Wähle, welche Einheiten mit in den Kampf ziehen sollen, um deine Hauptcharaktere zu unterstützen. (Ausgewählte Einheiten werden farbig, nicht ausgewählte Einheiten werden in grau dargestellt. Die Anzahl der Einheiten, die am Kampf teilnehmen dürfen, ist von Kapitel zu Kapitel verschieden.) Drücke den A-Knopf, um Einheiten auszuwahlen oder die Auswahl wieder rückgängig zu machen. Drückst du SELECT, kannst du auch Einheiten aus der Einheiten-Liste wählen.

Verwaltung von Items

Du kannst Items zwischen Einheiten oder mit einem Händler oder Transporteur tauschen. Nach der Wahl einer Einheit wird ein **Kommando-Menü** eingeblendet.

TAUS. (Tausch): Tausche Items mit anderen Einheiten.

VERW. (Verwenden): Setze ein Item ein.

FONDS: Tausche Items mit deinem Händler.

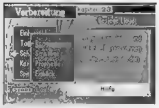
LISTE: Rufe eine Liste aller Items einer Einheit und des Händlers auf. (Items, die von der Einheit nicht eingesetzt werden können, werden in grau dargestellt.)

VERK. (Verkaufen): Verkaufe deine Items.

ALLES: Schicke alle Items der ausgewählten Einheit an den Händler.

FONDS, VERK. und ALLES sind nur verfügbar, wenn du mit Merlinus Freundschaft geschlossen und ihn in deine Armee aufgenommen hast.

Ergebnisse und Weissagungen



Hier kannst du den Kampferfolg deiner Armee einsehen und strategische Tipps erhalten. (Diese Option ist während des Tutorials nicht verfügbar.)

- **RANG:** Überprüfe die Bewertungen für bisherige Kämpfe.
- **STRATEGE:** Überprüfe die Bewertung des Strategen. (Die Anzahl der ★ gibt den Rang des Strategen in den einzelnen Kategorien an.)
- **PROPHETIE:** Erhalte wertvolle taktische Tipps bezüglich der Waffen und Strategien für den bevorstehenden Kampf (Manchmal wird für diesen Dienst auch Geld verlangt.)
- **EINBLICK:** Überprüfe die Unterstützungs-Level deiner Einheiten. Diese Option steht nicht zur Verfügung, wenn ein bestimmter Charakter nicht mit von der Partie ist.

Überblick über die Karte

Ein Teil der Kampfvorbereitungen besteht darin, die Karte des nächsten Schlachtfeldes zu inspizieren. Hier siehst du die gegnerische Truppenverteilung und kannst die Startpositionen deiner eigenen Einheiten verändern.

- **KARTE ANS. (Karte ansehen):** Sieh dir die Karte an, überprüfe gegnerische Einheiten und suche den Standort von Arsenalen und Händlern. (Drücke SELECT, um das Menü wieder aufzurufen.)
- **FORMATION:** Formiere deine Truppe neu. (Die Position der Hauptcharaktere kann nicht verändert werden.)
- **OPTIONEN:** Dieser Punkt beinhaltet die gleichen Optionen wie der Punkt OPTION im **Kartenmenü**
- **SPEICHERN:** Dieser Punkt beinhaltet die gleichen Optionen wie der Punkt SPEICHERN im **Vorbereitungs-Bildschirm**

Speichern

Speichere deine Daten, nachdem du Einheiten ausgewählt und Items verwaltet hast. (Dies unterscheidet sich vom Ablauf her nicht von der üblichen Methode zu speichern.) Siehe auch Seite 37, um mehr Informationen über das Speichern zu erhalten

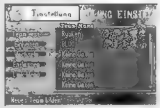
Link-Arena

Die Einheiten, welche du in der Schlacht trainiert hast, können in der LINK-ARENA gegen die Einheiten von bis zu drei Freunden antreten. Alle Teilnehmer müssen die Option EXTRAS aus dem **Hauptmenü** und dann LINK-ARENA wählen, um das **Link-Menü** aufzurufen. Lege die von dir gewünschten Einstellungen fest und fahre danach fort.

Bevor du kein Kapitel abgeschlossen und die Daten gespeichert hast, steht die LINK-ARENA nicht zur Verfügung.

Betrittst du die LINK-ARENA zum ersten Mal, musst du die Opt on TEAMS ERSTELLEN anwählen, um die Mitglieder eines Teams auszuwählen.

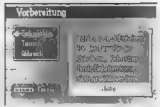
Erstellung eines Teams



Bereite dich auf den Kampf in der LINK-ARENA auf dem **Einstellungs-Bildschirm** vor. Spielst du zum ersten Mal, musst du die Option TEAM ERST. (Team erstellen) anwählen, um die Mitglieder eines Teams auszuwählen.

TEAM ERSTELLEN

Erstelle ein Team aus deinen gespeicherten Daten. Wähle mit dem Cursor KEINE DATEN an und drücke zur Bestätigung den A-Knopf. Wähle einen Speicherstand auf dem **Speicherstand-Auswahl-bildschirm** und bestätige nochmals deine Auswahl, um zum **Vorbereitungs-Bildschirm** zu gelangen.



- **EINH. WÄHL. (Einheit wählen):** Wähle die Einheiten, die du einsetzen möchtest, auf dieselbe Art wie für eine Standard-Mission. Drücke START, nachdem du fertig bist, um zum **Namenseingabe-Bildschirm** zu gelangen. Wähle O.K., nachdem du einen Namen für dein Team eingegeben hast und bestätige die Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

- **TAUSCH:** Rüste Items aus, tausche Items oder verwalte sie wie während der Vorbereitungen für eine Standard-Mission.
- **ABBRUCH:** Kehre zum **Speicherstand-Auswahlbildschirm** zurück.
- **EINHEITEN:** Überprüfe die Einheiten, die du ausgewählt hast. Dies funktioniert so wie in der Auswahl von Einheiten im **Kartenmenü**.
- **WECHSELN:** Wechsle die Position der Teams in der Team-Liste.
- **ENTLASSEN:** Lösche ein gespeichertes Team.
- **LINK-MENÜ:** Kehre zum **Link-Arena-Menü** zurück.

TRAINING

Komm hierher, um gegen die CPU einen Trainingskampf in der LINK-ARENA zu bestreiten.

- Die CPU wird ein Team steuern, welches du zusammengestellt hast.
- Die CPU wird alle Teams steuern, die nicht von dir gesteuert werden.
- Um dich im Training zu ergeben, drücke START und wähle JA.

Ändere die Anzahl der Teams, die am Kampf teilnehmen sollen, im **Link-Arena-Menü**, indem du die Trainings-Einstellungen veränderst. Wähle die Anzahl der Teams und bestätige die Auswahl durch Drücken des A-Knopfs. Wähle als Nächstes aus der Liste auf der rechten Seite des Bildschirms das Team, das du in die LINK-ARENA schicken möchtest. Wähle das gegnerische Team auf dieselbe Weise. Drücke danach START, um die LINK-ARENA zu betreten.

LINK-KAMPF

Der LINK-KAMPF ist ein **Kampfmodus** für zwei bis vier Spieler. Wähle auf dem **VS.-Modus-Bildschirm** deine Optionen aus und fahre fort.

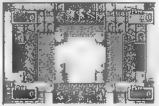
Vor dem VS.-Modus musst du die entsprechende Anzahl von Game Boy Advance-Systemen mit Hilfe von Game Boy Advance Game Link-Kabeln miteinander verbinden. Siehe hierzu auch Seite 62.

TEAM

Wähle die Teams, die gegeneinander kämpfen sollen und beginne einen Arena-VS.-Modus-Kampf. Sobald die Spieler ihre Teams ausgewählt und ihre Auswahl bestätigt haben, wird der **Link-Bildschirm** eingeblendet. Spieler 1 muss prüfen, ob die Namen aller Teams dargestellt werden und danach START drücken.

Sollten nicht die Namen aller Teilnehmer dargestellt werden, überprüfe die Kabelverbindungen und beginne das Prozedere von neuem.

Der Spieler, der den ersten Zug machen darf, wird zufällig ausgewählt. Danach erscheint der **Arena-Bildschirm** auf den Game Boy Advance-Systemen aller Mitspieler. Das eigene Team erscheint jeweils am unteren Bildschirmrand jedes Spielers.



Im Falle eines Link-Fehlers

Sollte sich während des Link-Vorganges ein Fehler ergeben, wird der **Fehler-Bildschirm** eingeblendet. Überprüfe die Game Boy Advance Game Link-Kabel-Verbindungen und beginne nochmals von vorne.

Wie ein VS.-Modus-Spiel gespielt wird

Versus-Kampfe finden, vom beginnenden Sp eler aus, gegen den Uhrzeigersinn statt Platziere zuerst den Cursor auf der Einheit, die als erste angreifen soll. Wähle danach eine gegnerische Einheit, die angegr ffen werden soll. Nach der Wahl der Waffe, d e bei dem Angriff eingesetzt werden soll, beginnt der Kampf. Um dich zu ergeben, drücke START und wähle die Option JA.

Hinweise zum VS.-Modus

Einheiten, die alle KP verlieren, verschwinden vom Bildschirm Die gespeicherten Daten des Spielers bleiben dabei unverandert. In VS.-Modus-Kampfen können die Einheiten keine Erfahrungspunkte gewinnen.

VS.-Ergebnisse

Für jeden Kampf erhalten die Teams Punkte. Punkte werden zuerst dem Team verliehen, das bis zum Ende überlebt. Drücke den A-Knopf, um zum **Link-Menü** zurückzukehren.

KAMPFDATEN

Hier werden deine Teams aufgelistet. Die Reihenfolge wird von der Anzahl der Punkte bestimmt, welche sie im Kampf gewonnen haben.

REGELN

Lege die Regeln für die LINK-ARENA fest oder ändere sie. Drücke ▲ und ▼ auf dem Steuerkreuz, um Menüpunkte auszuwählen. Ändere die so ausgewählten Einstellungen durch Drücken von ◀ und ▶ auf dem Steuerkreuz.

EINH. VERB. (Einheiten verbergen): Steht diese Option auf EIN, kann der Gegner deine Einheiten nicht sehen.

SIEGESBEDG. (Siegesbedingungen): Die Siegesbedingungen legen fest, was du tun musst, um zu gewinnen. Entweder musst du den Kampf überleben (ÜBERLEBENSK.) oder die meisten Punkte gewinnen (PUNKT).

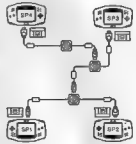
AUTO-WAFFE: Waffen werden automatisch ausgewählt.

Anleitung zum Link

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler
Spielmodule ..... 1 Modul pro Spieler
Game Boy Advance Game Link-Kabel: 2 Spieler – 1 Kabel
..... 3 Spieler – 2 Kabel
..... 4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte



1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden.

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Sommaire

Commandes 65
Introduction 66
Commencer à jouer 66
Sauvegarder 67
Règles de base 68
Donner des ordres 69
Gérer le groupe 71
Unités 71
Statut des unités 72
Commande des unités 76
Gérer les combats 81
Menu de terrain 81
Objets 84
Menu de préparations 86
Arène en link 88
Instructions sur le link 92

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ (Modèle N°: AGB-005).

Commandes

Lisez attentivement cette section pour savoir quelles sont les fonctions associées aux boutons de votre Game Boy Advance™.

Bouton L

- Déplacer le curseur sur une unité qui n'a pas encore reçu d'ordre

Manette ✚

- Déplacer le curseur
- Sélectionner des objets de menu
- Déplacer les unités (avec le bouton A)

Bouton R

- Voir le statut d'une unité (sur le champ de bataille, placez le curseur sur une unité)
- Afficher les messages d'aide (utilisez la manette ✚ pour choisir l'élément sur lequel vous souhaitez obtenir des explications)

START

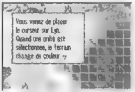
- Commencer à jouer
- Ecourter les dialogues et la cinématique d'introduction
- Afficher un aperçu du champ de bataille

Bouton A

- Confirmer une sélection
- Ouvrir le **menu de terrain** (sur le champ de bataille, placez le curseur sur un espace vide)

SELECT

- Accéder au **menu de terrain** de l'**écran de préparations**
- Activer ou désactiver la **fenêtre d'informations**



Fenêtre d'informations

Bouton B

- Annuler une sélection
- Retourner à la page précédente
- Fermer une fenêtre
- Déplacer plus vite le curseur (sur le champ de bataille, maintenez le bouton B enfoncé et déplacez-vous avec la manette ✚)

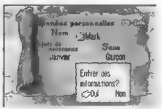
Pour réinitialiser le jeu, appuyez simultanément sur les boutons A, B, SELECT et START.

Commencer à jouer

Nouveau jeu

Insérez votre cartouche de jeu FIRE EMBLEM™ dans votre Game Boy Advance, puis allumez votre console pour que s'affiche l'**écran de sélection de langue**. Trois langues de jeu vous sont proposées : anglais (ENGLISH), allemand (DEUTSCH) et FRANÇAIS. Pour choisir une langue, utilisez la manette ✚ et confirmez avec le bouton A. L'**écran de sélection de langue** s'affiche chaque fois que vous allumez votre console. Une fois la langue sélectionnée, la cinématique d'introduction commence. Quand l'**écran titre** s'affiche, appuyez sur START pour accéder au **menu principal**. Ensuite, sélectionnez NOUVEAU JEU et appuyez sur le bouton A. Choisissez un fichier de sauvegarde (VIDE) puis appuyez sur le bouton A pour commencer à jouer.

Données personnelles du stratège



Avant de commencer à jouer, on vous demandera d'entrer les données personnelles de votre stratège. Pour entrer ces données, choisissez OUI et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Après avoir entré le NOM, le MOIS DE NAISSANCE et le SEXE du stratège, appuyez sur START.

Continuer une partie

Si vous avez déjà sauvegardé des données de jeu, le **menu principal** inclura les options suivantes :

- **CONTINUER CHAPITRE :** Permet de continuer un chapitre ouvert
- **RECOMMENCER CHAPITRE :** Permet de rejouer un chapitre depuis le début.
- **COPIER DES DONNEES :** Permet de copier un fichier de sauvegarde. Cette option n'est disponible que si vous disposez d'un emplacement de sauvegarde vide
- **EFFACER DES DONNEES :** Permet d'effacer un fichier de sauvegarde existant
- **NOUVEAU JEU :** Permet de recommencer le jeu depuis le début. Cette option n'est disponible que si vous disposez d'un emplacement de sauvegarde vide.
- **EXTRAS :** Permet d'accéder à des options spéciales.

Sauvegarder votre jeu

Vous pouvez sauvegarder votre jeu à deux moments : en fin de chapitre ou à partir de l'**écran de préparations**.

En fin de chapitre

Chaque fois que vous terminez un chapitre, vous avez la possibilité de sauvegarder votre jeu. Choisissez un emplacement puis appuyez sur le bouton A pour procéder à la sauvegarde. Écrasez un fichier de sauvegarde existant en choisissant SAUVEG. ou continuez à jouer sans sauvegarder en choisissant QUIT.

A partir de l'écran de préparations

Sur cet écran, choisissez SAUVEG. puis reportez-vous aux instructions décrites ci-dessus pour procéder à la sauvegarde.

Tant que vous n'écrasez pas les données de sauvegarde d'un chapitre, vous pouvez rejouer ce chapitre autant de fois que vous le souhaitez.

Sauvegarder un chapitre ouvert

Vous pouvez sauvegarder votre jeu pendant un combat. Pour cela, choisissez SUSPEN. dans le **menu de terrain**. Quand vous suspendez votre jeu, vous revenez à l'**écran titre**. Pour continuer une partie suspendue, choisissez CONTINUER CHAPITRE dans le **menu principal**.

A propos des données en suspens

- Si vous décidez de continuer un chapitre, vous perdrez les données en suspens. Vous ne pouvez pas indéfiniment reprendre un chapitre à partir du même point.
- Quand vous choisissez RECOMMENCER CHAPITRE ou NOUVEAU JEU dans le **menu principal**, toutes les données en suspens sont écrasées et définitivement perdues.
- Si vous éteignez votre console au beau milieu d'un combat, les données du chapitre ouvert sont automatiquement suspendues.

ATTENTION ! Vous risquez de corrompre vos données de jeu si vous éteignez votre console pendant une sauvegarde !

Structure du jeu

Le jeu est divisé en chapitres et en quêtes parallèles. Pour progresser dans l'intrigue principale, vous devez atteindre l'objectif fixé dans chaque chapitre. Pour embarquer dans des quêtes parallèles, vous devez remplir certaines conditions. Un chapitre ou une quête parallèle se compose de dialogues et d'un combat.

Types d'unité

Les personnages qui apparaissent sur les champs de bataille sont des unités. Ces unités peuvent être bleues (vos alliés), rouges (vos ennemis) ou vertes (autres). Après que les unités ont effectué leurs déplacements, elles prennent une couleur grise. Vous incarnez un stratège qui doit dir ger toutes les unités bleues. Les autres unités du champ de bataille sont commandées par l'ordinateur.

Tours

Le joueur et l'ennemi jouent chacun à leur tour. Si de nouveaux alliés apparaissent sur le champ de bataille, ils ne pourront pas vous aider tant que l'ennemi n'aura pas fini son tour.

En général, les unités se déplacent une seule fois par tour.

Terminer un chapitre

Chaque chapitre inclut un champ de bataille spécifique et un objectif bien précis. Pour remporter la victoire, vous devez, par exemple, vaincre toutes les unités ennemies présentes sur le terrain ou prendre le contrôle d'une forteresse. Pour ouvrir le chapitre suivant, vous devez remplir l'objectif du chapitre ouvert.

Unités blessées et Game Over

Unités blessées

Si les Points de Vie (PV) d'une unité tombent à zéro, cette unité disparaît du champ de bataille car elle n'est plus en mesure de combattre.

Game Over

Si l'un des Lords (Lyn, Eliwood ou Hector) est vaincu (PV = 0), ou si vous ne parvenez pas à accomplir l'objectif fixé dans un chapitre, vous perdez la bataille et la partie se termine. Vous devez alors recommencer et réussir ce chapitre pour pouvoir progresser dans l'histoire.

Lisez cette section pour savoir comment déplacer vos unités sur le champ de bataille et comment livrer un combat.

1. Sélectionner

Au moyen de la manette ✚, positionnez le curseur sur une unité. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner cette unité. L'unité sélectionnée peut se déplacer sur toute la surface en bleu.

2. Déplacer

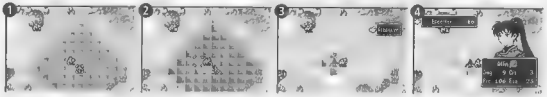
Avec la manette ✚, choisissez l'endroit où vous souhaitez déplacer l'unité puis appuyez sur le bouton A pour que cette unité effectue le déplacement souhaité.

3. Attaquer

Après qu'une unité a effectué un déplacement, le **menu de commandes** s'affiche. Au moyen de la manette ✚, sélectionnez ATTAQUER puis choisissez l'arme avec laquelle vous souhaitez que l'unité se batte. Appuyez sur le bouton A pour confirmer.

4. Equiper des armes et des objets

Après qu'une unité a effectué un déplacement, le **menu de commandes** s'affiche. Au moyen de la manette ✚, sélectionnez OBJET si vous souhaitez équiper, utiliser ou jeter un objet. Choisissez un objet avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.



5. Fenêtre d'informations sur le combat

Assurez vous que votre unité est de taille face à l'ennemi en consultant les données contenues dans cette fenêtre (voir page 80 pour en savoir plus).

6. Animations

Vous pouvez régler les animations de combat selon vos préférences. Reportez-vous à la page 82 pour de plus amples détails.

7. Fin de combat

Après chaque combat, les unités reçoivent des points d'expérience.

8. Fin de tour

Après que toutes vos unités ont reçu vos ordres et agi en conséquence, votre tour se termine et l'ennemi a automatiquement l'initiative. Pour terminer un tour sans donner l'ordre d'attendre à chacune de vos unités, sélectionnez FIN dans le **menu de terrain**

Chaque chapitre est une succession de tours. Quand c'est au tour de l'ennemi, PHASE ENNEMIE s'affiche à l'écran ; quand c'est à votre tour, PHASE JOUEUR s'affiche.

Mobilité et portée des attaques

Potentiel de déplacement et d'attaque

La distance que l'unité sélectionnée peut parcourir apparaît en bleu, tandis que la portée de l'attaque apparaît en rouge. Les zones où vous pouvez utiliser vos bâtons sont en vert. Ainsi, vous pouvez voir le potentiel de déplacement et la portée d'attaque de vos alliés, de vos ennemis et des autres unités.

Second déplacement

Les unités pégases, wyverns et à cheval peuvent effectuer un second déplacement, à condition qu'elles n'aient pas utilisé la commande ATTAQUER ou BATON et qu'elles ne soient pas alliées jusqu'au bout de la surface en bleu.

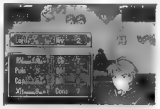
Type de terrain et conditions climatiques

Les forêts et les montagnes peuvent gêner les déplacements de vos unités. Sur certains champs de bataille, il pleuvra ou il neigera pendant quelques tours. Quand les conditions climatiques sont mauvaises, la mobilité de toutes les unités est réduite.

Gérer le groupe

Unités

Evolution des unités



Changement de niveau

Les unités gagnent des points d'expérience en combattant et en utilisant la magie. Quand une unité a acquis 100 points d'expérience, elle change de niveau. En changeant de niveau, l'unité améliore ses attributs et ses aptitudes. Elle devient donc plus puissante. Le niveau 20 est le niveau le plus élevé qu'une unité peut atteindre.

Changement de classe

Presque toutes les unités peuvent changer de classe, si toutes les conditions sont réunies. Quand une unité change de classe, ses capacités de combat s'améliorent.

Exemple : Un CAVALIER peut évoluer en PALADIN.

Restauration des Points de Vie (PV)

Il existe quatre moyens de récupérer des PV :

Fort

1. Placez vos unités sur des forts, portes de château ou trônes.

Les unités qui attendent à ces endroits récupèrent quelques PV au début de chaque tour.

2. Utilisez des Potions ou Elixirs.

Une POTION restaure 10 PV, tandis qu'un ELIXIR restaure tous les PV.

3. Utilisez un bâton magique doté de pouvoirs curatifs.

Les PRETRES, les EVEQUES et les TROUBADOURS maîtrisent toutes sortes de bâtons. Le nombre de PV qu'un allié peut recevoir grâce aux pouvoirs de ces bâtons dépend du type de bâton et de l'unité qui l'utilise.

4. Attaquez un ennemi avec NOSFERATU.

Ce sort permet à celui qui le jette de drainer les PV que l'ennemi perd suite à l'attaque.

Statut des unités

Pour obtenir des informations détaillées sur une unité spécifique, placez le curseur sur cette unité et appuyez sur le bouton R.

Portrait de l'unité
Les portraits des personnages principaux apparaissent ici. Pour toutes les autres unités, des illustrations génériques propres à leur classe sont utilisées.

Nom de l'unité

Classe de l'unité

Niveau et points d'expérience

PV actuels / PV maximums

Données sur le personnage (3 pages au total)
Page 1 : ATTR.BUTS
Page 2 : INVENTAIRE
Page 3 : NIVEAU D'ARME ET DE SOUTIEN

Fenêtre d'aide
Placez le curseur sur une commande ou un objet de menu et appuyez sur le bouton R pour lire une explication simple sur la commande ou l'objet de menu sélectionné.

Commandes de l'écran des unités

Appuyez sur ◀ ou ▶ sur la manette ✚ pour aller à la page suivante ou précédente

Appuyez sur ▲ ou ▼ sur la manette ✚ pour changer d'unité.

Appuyez sur le bouton R pour afficher ou masquer la **fenêtre d'aide**.

(Utilisez la manette ✚ pour lire les messages d'aide relatifs aux différents objets.)

Page 1 : ATTRIBUTS

Sur cet écran, vous pouvez consulter les données ayant trait aux capacités de combat des unités. Les nombres dépendent de l'unité, de la classe et du type d'aptitude. Les capacités offensives et défensives des unités augmentent quand elles changent de classe ou de niveau.

- **PUIS (Puissance) :** La puissance d'attaque de l'unité.
- **MAG (Magie) :** La puissance magique de l'unité. La portée de certains bâtons varie en fonction de la puissance magique des unités.
- **CAP (Capacité) :** La capacité de l'unité à utiliser les armes ou les tomes magiques.
- **VIT (Vitesse) :** La vitesse de l'unité.
- **CH (Chance) :** La chance de l'unité.
- **DEF (Défense) :** Les capacités de défense de l'unité.
- **RES (Résistance) :** La capacité de l'unité à réduire les dommages infligés par les attaques magiques.
- **MVT (Mouvement) :** La distance maximum qu'une unité peut parcourir en un tour.
- **CONS (Constitution) :** Le gabarit de l'unité. Plus grand est ce nombre, moins le port d'armes, de tomes magiques et d'objets aura d'effet au combat.
- **AIDE :** La constitution maximale qu'une unité doit avoir pour qu'un allié puisse la sauver.
- **VOY (Voyageur) :** Le nom de l'allié qui transporte l'unité sauvée ou le nom de l'unité sauvée que transporte l'allié sélectionné.
- **AFFIN (Affinité) :** L'affinité élémentaire de l'unité. Elle affecte les bonus de soutien.
- **COND (Condition) :** La condition actuelle de l'unité.

POISON : L'unité perd des PV à chaque tour. Pour la guérir, il faut utiliser une ANTITOXINE.

SOMMEIL : L'unité ne peut plus bouger.

BERSERK : L'unité attaque une unité adjacente, peu importe s'il s'agit d'un allié ou d'un ennemi. Les commandes ECH. ou SAUVER sont bloquées.

SILENCE : L'unité ne peut pas utiliser ses tomes magiques, ni ses bâtons.

Pour rendre à une unité son état normal, attendez que les effets se dissipent ou utilisez le bâton VITALIS.

Page 2 : INVENTAIRE

Sur cet écran, vous pouvez voir toutes les armes et tous les objets qu'une unité transporte. Un « E » est affiché à côté du nombre d'utilisations des objets équipés.

Pour consulter toutes les données sur un objet, appuyez sur le bouton R.

Reportez-vous à la page 84 pour de plus amples informations sur l'utilisation des objets.

Caractéristiques techniques

- **DMG (Dommages) :** Les dommages causés par l'attaque. Les bonus de soutien sont pris en compte.
- **PRC (Précision) :** La probabilité que l'unité a de toucher l'ennemi avec l'arme ou le tome magique équipé. Elle varie en fonction du type de terrain et des conditions climatiques. Comme la capacité de combat de l'unité affecte la précision, sa valeur doit être supérieure à la précision d'une arme, d'un bâton ou d'un tome.
- **PTE (Portée) :** La portée de l'arme (voir page 79). Lorsque la portée est de 2, l'unité peut attaquer un ennemi qui se trouve deux espaces plus loin, mais pas les ennemis qui se trouvent sur les espaces adjacents.
- **CRT (Critique) :** La probabilité pour que l'attaque soit critique. Les attaques critiques causent trois fois plus de dommages que les attaques normales.
- **ESQ (Esquive) :** La probabilité pour que l'unité esquive les attaques de l'ennemi.

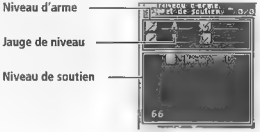
Informations sur les objets

La **fenêtre d'aide** contient des informations essentielles sur les objets. Utilisez-la pour voir quelles sont les caractéristiques des armes, des bâtons et des tomes magiques que vous portez. Comparez le niveau d'une arme avec le niveau d'arme de votre unité afin de déterminer si cette unité et cette arme sont compatibles.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 84.

Page 3 : NIVEAU D'ARME ET DE SOUTIEN

Sur cette page, vous pouvez voir le niveau de maîtrise de votre unité par rapport aux différents types d'armes et son niveau de soutien par rapport aux différentes unités.



Niveau d'arme

Les armes, les tomes magiques et les bâtons que les unités peuvent utiliser pour se battre sont divisés en huit groupes d'affinité. A chaque groupe correspond un niveau d'arme.

Le niveau d'arme correspond aux types d'arme, de tomes magiques et de bâtons que les unités peuvent utiliser. Plus le niveau d'arme est élevé, plus puissante sera l'attaque. Le niveau d'arme augmente quand l'unité a utilisé une arme, un tome magique ou un bâton un certain nombre de fois. La jauge de niveau indique si l'unité va bientôt améliorer son niveau d'arme.

- Les niveaux d'arme des unités qui n'ont pas encore changé de classe ne peuvent pas dépasser le niveau A.
- Si une unité atteint le niveau S pour un type d'arme, le niveau ne dépassera pas A pour les autres types d'arme.

Niveau de soutien

Ici, vous pouvez lire les noms, les affinités et les niveaux de soutien de toutes les unités qui sont présentes sur le champ de bataille et qui peuvent soutenir l'un(e) dont vous vérifiez le statut.

Plus les niveaux de soutien entre les unités sont élevés, plus ces unités bénéficieront des avantages du soutien pendant les combats. Les niveaux de soutien augmentent au fur et à mesure que les unités dialoguent les unes avec les autres. Instaurez le dialogue dans votre groupe afin de consolider les liens qui unissent vos alliés.

Commande des unités

Quand vous déplacez une unité sur le champ de bataille, un **menu de commandes** apparaît. Utilisez ce menu pour donner des ordres à vos unités.

AIDE !

Placez le curseur sur une commande et appuyez sur le bouton R pour lire une explication simple de cette commande.

- **ATTAQUER :** Ordonnez à votre unité d'attaquer un ennemi qui se trouve à portée. L'unité attaque avec l'arme ou le tome magique que vous lui ordonnez d'utiliser. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 79.
- **BATON :** Ordonnez à votre unité d'utiliser un bâton (uniquement pour les unités qui maîtrisent les pouvoirs des bâtons).
- **OBJET :** Ordonnez à votre unité d'utiliser, d'équiper ou de jeter des objets. Vous pouvez équiper, utiliser ou jeter autant d'objets que vous le souhaitez pendant le même tour. Les unités peuvent se déplacer ou attaquer après avoir utilisé la commande OBJET. Les objets ne pouvant être ni utilisés ni équipés apparaissent en gris.
- **VOLER :** Ordonnez à votre unité de voler des objets aux ennemis qui se trouvent sur les espaces adjacents. Il est impossible de voler des armes, des tomes magiques et des bâtons. Vous ne pouvez donner cet ordre qu'aux voleurs, et un seul objet par tour peut être volé.
- **ATTENDRE :** Ordonnez à votre unité d'attendre pendant un tour.

- **ECH. :** Echangez des objets avec une unité située sur un espace adjacent. Une fois que vous avez choisi l'unité avec laquelle vous souhaitez échanger des objets, l'inventaire des deux unités s'affiche. Utilisez le curseur pour sélectionner un objet et appuyez sur le bouton A pour procéder à l'échange. Appuyez sur le bouton B pour quitter l'**écran d'échange**. Pour échanger des objets avec une unité qui a été sauvée, placez le curseur sur l'unité sauvée.

- **MARCH. :** Gérez vos objets par l'intermédiaire du marchand qui voyage avec vous. Pour donner ou recevoir des objets, placez l'unité sur un espace adjacent au marchand. Votre marchand peut stocker jusqu'à 100 objets.
- **SAUVER :** Choisissez cette commande pour sauver une unité située sur un espace adjacent. Seule une unité avec un score de constitution plus faible que le score d'aide de l'unité sélectionnée peut être sauvée. Votre allié transportera et protégera l'unité qu'il a secourue jusqu'à ce que vous lui ordonniez de la déposer. La capacité d'attaque et la vitesse d'une unité transportant une unité sauvée sont réduites de moitié. Un allié ne peut secourir qu'une seule unité à la fois. Une fois sauvées, les unités sont à l'abri des attaques. Si l'allié est vaincu, le voyageur qui l'accompagne est alors déposé sur un espace adjacent.

Marque du sauvetage

- **DEPOSER :** Placez l'unité que vous avez sauvée sur un espace adjacent. Les unités déposées ne peuvent effectuer aucune action jusqu'au tour suivant. Les unités peuvent être déposées uniquement sur les espaces où elles ont normalement accès.
- **PRENDRE :** Pour que l'une de vos unités récupère un allié qu'a été sauvé, placez-la à côté de l'unité qui transporte l'allié sauvé. Le transfert ne peut pas avoir lieu si l'unité transporte déjà un voyageur.
- **DONNER :** Donnez une unité sauvée à un allié situé sur un espace adjacent. Le transfert ne peut pas avoir lieu si votre allié transporte déjà une unité.
- **DANSER/JOUER :** Les BARDES et les DANSEURS peuvent donner un second souffle aux alliés qui ont déjà effectué leurs déplacements. Ainsi, les unités peuvent se déplacer une nouvelle fois pendant le même tour.

Interactions entre les unités

- **PARLER :** Utilisez cette commande pour qu'une unité parle à une unité adjacente. Dans certains cas, vous pourrez même ordonner à l'un de vos alliés d'aller parler à une unité ennemie.
- **SOUTIEN :** Cette commande vous permet de dialoguer avec une unité alliée adjacente (voir page 76). Les niveaux de soutien augmentent après chaque dialogue de soutien.

Commandes spéciales

- **VISITER :** Utilisez cette commande pour visiter les maisons et les villages. Les villages ne peuvent être visités qu'une seule fois. Si l'ennemi est plus rapide que vous, les villages risquent d'être entièrement rasés.

  Visiter des maisons et des villages peut être très utile. Prenez donc le temps d'aller à la rencontre des villageois !

- **NEGOCE :** Choisissez cette option pour acheter ou vendre des objets dans une armurerie ou dans un magasin d'objets. Si votre unité a les mains pleines et que vous n'avez pas de marchand qui gère vos inventaires, l'unité ne pourra rien acheter. Si le marchand se trouve sur le champ de bataille, vous pouvez lui transférer tous vos achats.
- **ARENE :** Entrez dans l'arène et battez-vous pour de l'argent. Choisissez d'abord combien vous voulez miser puis battez-vous avec l'arme qu'on vous donne. Si votre unité gagne, vous gagnez l'argent misé et des points d'expérience. Si votre unité perd, vous perdez l'argent misé et votre unité disparaît du champ de bataille. Le combat se termine lorsque l'un des combattants perd tous ses PV. Vous pouvez abandonner et sortir de l'arène en appuyant sur le bouton B. Si vous capitulez, vous perdez la totalité de la somme misée.
- **PORTE :** Cette commande vous permet d'ouvrir les portes. Pour cela, il faut que l'unité placée sur l'un des espaces adjacents à la porte transporte une CLE DE PORTE ou un CROCHET. Grâce au bâton PASSE, vous n'avez pas besoin de vous rapprocher pour ouvrir une porte.

- **COFFRE :** Utilisez cette commande pour ouvrir un coffre. L'unité doit transporter une CLE DE COFFRE ou un CROCHET. N'oubliez pas que seuls les voleurs peuvent utiliser les crochets !
- **PRENDRE :** Utilisez cette commande pour prendre le contrôle des châteaux ou pour vous emparer des trônes.

Attaquer

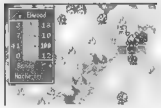
Types d'attaques

- **Combat direct (épées, lances, haches, etc.) : Portée = 1**
  Les armes et tomes magiques conçus pour le combat direct ne peuvent être utilisés que pour combattre les ennemis situés sur des espaces adjacents. Les unités engagées dans un combat direct peuvent être contre-attaquées si l'ennemi est équipé des armes appropriées.
- **Combat indirect (arcs, tomes magiques, etc.) : Portée = 2**
  Les armes et tomes magiques conçus pour le combat indirect peuvent être utilisés pour attaquer les ennemis situés deux espaces plus loin. Si les ennemis sont équipés d'armes ou de tomes magiques permettant les attaques indirectes, il y a des risques de contre-attaque.

  Certaines armes se prêtent aussi bien au combat indirect qu'au combat direct.
- **Combat longue distance (arcs, etc.) : Portée = 3+**
  Grâce à l'importante portée de certaines armes, vous pouvez attaquer des ennemis qui se trouvent éloignés de plus de deux espaces. Mais, si l'ennemi est équipé d'une arme comme l'ARC LONG, il y a de grands risques de contre-attaque. Les armes suivantes vous permettent d'attaquer à moyenne et longue distance : l'ARC LONG, la BALISTE (que seuls les ARCHERS et SNIPERS peuvent utiliser) et les tomes magiques ayant une portée d'attaque au moins égale à trois.

Fenêtre d'informations sur le combat

Cette fenêtre apparaît une fois que vous avez choisi l'arme que votre unité va utiliser pour combattre. Les informations que cette fenêtre contient vous aident à vous faire une idée sur l'issue du combat.



▲ Arme favorable ▼ Arme défavorable

Pour en savoir plus, consultez la page 85.

- **PV :** Il s'agit des Points de Vie.
- **FRC (Force de frappe) :** La force de frappe détermine la quantité de dommages que l'arme infligera à l'ennemi (« x2 » signifie qu'il y aura deux attaques pendant le même tour)
- **PRC (Précision) :** Il s'agit de la précision de votre attaque. Plus vous êtes précis, plus il sera difficile pour votre ennemi d'esquiver vos attaques.
- **CRT (Critique) :** Le taux de critiques permet de déterminer la probabilité pour que votre attaque soit critique. Une attaque critique inflige plus de dommages qu'une attaque normale.

Ecran de combat

Cette fenêtre est un résumé de la **fenêtre d'informations sur le combat** (l'animation doit être configurée sur 1 ou 2).

- **PRC (Précision) :** Il s'agit de la probabilité pour que votre attaque touche l'ennemi.
- **DMG (Dommages) :** Il s'agit des dommages que votre attaque infligera à l'ennemi.
- **CRT (Critique) :** Il s'agit de la probabilité pour que votre attaque soit critique.

Menu de terrain

Sur le champ de bataille, placez le curseur sur un espace inoccupé ou sur un espace où est placée une unité qui a déjà effectué son déplacement, puis appuyez sur le bouton A pour que s'affiche le **menu de terrain**. Le **menu de terrain** contient des options essentielles.

UNITE

Cette option vous permet d'accéder à des informations détaillées sur toutes les unités présentes sur le champ de bataille.

- Il y a six pages au total. Pour aller à la page précédente ou suivante, utilisez ◀ et ▶ sur la manette ✚ quand vous voyez la barre clignotante.
  1. PERSONNAGE
  2. APTITUDES
  3. EQUIPEMENT
  4. ATTRIBUTS
  5. NIVEAU D'ARME
  6. SOUTIEN
- Pour classer les unités, déplacez la barre clignotante tout en haut de la liste pour qu'apparaisse un curseur en forme de main. Positionnez le curseur sur une catégorie pour la sélectionner puis appuyez sur le bouton A pour trier vos unités en fonction de la catégorie sélectionnée.
- Pour accéder à toutes les informations concernant une unité, placez la barre clignotante sur cette unité puis appuyez sur le bouton R.
- Pour placer le curseur sur une unité qui se trouve sur le champ de bataille, placez la barre clignotante sur cette unité et appuyez sur le bouton A.

STATUT

Cet écran vous permet de voir le nom du chapitre ouvert, l'objectif du chapitre (condition à remplir pour la victoire), le nombre de tours, les fonds de votre groupe, le nombre d'alliés et d'ennemis présents sur le champ de bataille, le nom des chefs de régiment (accompagné d'informations succinctes) et le temps de jeu.

OPTIONS

Réglez les paramètres de votre jeu avec la manette ✚. Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton B pour retourner à l'écran précédent.

ANIMATION :

Pour l'animation, choisissez l'une des configurations suivantes :

1 : Activez les animations sans arrière-plans.
2 : Activez les animations avec arrière-plans.
OFF : Désactivez les animations de combat.
SOLO : Réglez les animations de combat pour chaque unité.

Appuyez sur le bouton A pour afficher la liste de toutes vos unités. Sélectionnez l'unité pour laquelle vous souhaitez changer l'animation et confirmez avec le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour retourner à l'écran précédent.

DEPLACEMENTS :

Réglez la vitesse de déplacement des unités.

DIALOGUES :

Réglez la vitesse de défilement des dialogues du jeu.

TERRAIN :

Activez ou désactivez la fenêtre donnant des indications sur le type de terrain.

UNITE :

Vous avez le choix d'afficher les informations relatives aux unités sous forme de fenêtre ou d'info-bulle. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi désactiver cette fonction.

COMBAT :

Sélectionnez une configuration pour la **fenêtre d'informations sur le combat**.

OBJECTIF :

Sélectionnez ON ou OFF pour afficher ou masquer la fenêtre qui contient l'objectif du chapitre ouvert.

COMMANDES :

Activez ou désactivez la fenêtre qui contient des explications sur les règles et les commandes du jeu.

AIDE :

Sélectionnez ON ou OFF pour afficher ou masquer les messages d'aide.

CURSEUR :

Choisissez ON pour que le curseur se place automatiquement sur le protagoniste au début de chaque tour. Si vous choisissez OFF, le curseur se positionne au début de chaque tour sur l'unité qui s'est déplacée en dernier le tour précédent.

FIN AUTO. :

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver la fin automatique des tours.

MUSIQUE :

Pour jouer avec une musique d'ambiance, choisissez ON.

BRUITAGES :

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver les bruitages.

COULEUR FENETRE :

Choisissez une couleur de fond pour toutes les fenêtres. Vous avez le choix parmi 4 couleurs

SUSPEN. (Suspendre)

Cette option vous permet de sauvegarder votre progression en milieu de chapitre. Pour en savoir plus sur la sauvegarde, reportez-vous à la page 67

FIN

Utilisez cette commande pour finir un tour sans avoir à donner un ordre à chacune de vos unités. C'est alors automatiquement au tour de l'ennemi.

Nombre d'utilisations

Tous les objets ont un nombre d'utilisations limité. Quand ce nombre est atteint, l'objet disparaît de l'inventaire. Gardez donc toujours un œil sur la durabilité de vos objets en consultant de temps à autre votre inventaire.

Utilisation réduite

La durabilité des armes baisse chaque fois que vous touchez une unité ennemie. La durabilité des balistes et tomes magiques baisse après chaque utilisation, peu importe si l'ennemi est touché ou pas.

Acquisition d'armes et d'objets nouveaux

Pensez à vous réapprovisionner en armes et objets chaque fois que vous voyez une armurerie ou un magasin d'objets.

Données de l'objet

Appuyez sur le bouton R à partir de l'inventaire pour afficher des détails relatifs à l'objet sélectionné. Ces informations sont les données de l'objet. Les nombres vous informent sur les caractéristiques techniques des armes et tomes magiques.

Niveau d'arme : Indique le niveau et les attributs de l'arme, du tome magique ou du bâton.

PTE (Portée) : Indique quelle est la portée de l'arme, du tome magique ou du bâton.

PDS (Poids) : Indique le poids de l'arme, du tome magique ou du bâton. Si le poids cumulé de tous les objets portés excède la constitution de l'unité, la capacité d'attaque et d'esquive de l'unité sera alors réduite.

FRC (Force de frappe) : Indique la puissance d'attaque de l'arme.

PRC (Précision) : Indique la probabilité pour que votre arme touche l'ennemi

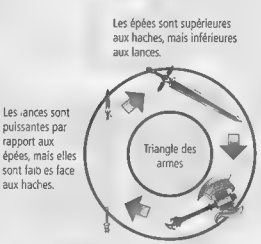
CRT (Critique) : Indique la probabilité pour qu'une attaque portée avec cette arme soit critique.

Objets et types d'ennemi spécifiques

Les données de l'objet vous permettent aussi de savoir contre quel type d'ennemi vos armes seront les plus efficaces. Quand vous combattez ces unités, vos armes infligent plus de dommages que d'ordinaire. Utilisez ces informations à votre avantage !

Le Triangle des armes et la Trinité des magies

Le Triangle des armes et la Trinité des magies se réfèrent aux attributs des divers types d'armes et de magies et aux affinités qui existent entre les différents types. Le niveau d'affinité affecte les dommages et la précision. Si vous envoyez une unité armée d'une épée attaquer un lanceur de haches, les nombres associés à votre puissance d'attaque et précision augmentent, tandis que ceux de votre ennemi diminuent. Ces nombres apparaissent dans la **fenêtre d'informations sur le combat** (voir page 80) Avant de foncer tête baissée dans la mêlée, prenez le temps d'étudier les effets du Triangle des armes et de la Trinité des magies.



Menu de préparations

menu de préparations

Lorsque vous aurez suffisamment progressé dans le jeu, le **menu de préparations** s'affichera avant les combats. Grâce à ce menu, vous pouvez vérifier si votre groupe est prêt à affronter l'ennemi. Appuyez sur START si vous êtes prêt à combattre

Choisir les unités

L'option FORMATION vous permet de choisir les unités qui prendront part au combat et qui soutiendront le personnage principal. Les unités sélectionnées apparaissent en couleur, tandis que les noms des unités non sélectionnées sont en gris. Le nombre d'unités que vous pouvez avoir dans votre groupe de combat varie de chapitre en chapitre. Pour sélectionner ou désélectionner des unités, utilisez le bouton A. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton SELECT pour choisir des unités dans la liste des unités.

Gérer les inventaires

L'option ECHANGER vous permet d'échanger des objets entre vos unités. Vous pouvez utiliser votre marchand pour transporter ou acheter des objets. Quand vous sélectionnez une unité, un **menu de commandes** apparaît.

ECH. : Permet d'échanger des objets entre vos unités.

UTIL. : Permet d'utiliser un objet.

TRANS. : Permet de transférer des objets vers votre marchand.

LISTE : Permet d'afficher tous les objets de vos unités et de votre marchand. Les objets qu'une unité ne peut pas utiliser sont affichés en gris.

VEND. : Permet de vendre vos objets

DONNER : Permet de donner tous les objets de l'unité sélectionnée à votre marchand.

TRANS., VEND. et DONNER sont disponibles seulement si Merlinus a rejoint votre groupe

Résultats et présages

Sélectionnez FORTUNE pour accéder à un aperçu des performances de votre groupe ou obtenir des indices stratégiques. Cette option n'est pas disponible dans le tutoriel.

- **CLASSEMENT :** Affichez un aperçu de vos performances au combat.
- **STRATEGE :** Consultez toutes les données relatives à votre stratège. Les étoiles indiquent le niveau du stratège dans chaque catégorie.
- **AUGURE :** Obtenez de précieux indices concernant les armes et les stratégies à utiliser pour le prochain combat. Parfois, il faudra payer les services de la diseuse de bonne aventure.
- **LECTURE :** Consultez les niveaux de soutien de vos unités. Vous ne pourrez pas le faire si une unité spécifique n'est pas disponible.

Elaborer une stratégie d'attaque

Se préparer au prochain combat signifie bien analyser le champ de bataille. Grâce au **menu de terrain** de l'**écran de préparations**, vous pouvez voir le nombre et la position des ennemis et placer vos unités en conséquence.

- **TERRAIN :** Etudiez le champ de bataille et repérez les armureries et les magasins d'objets. Appuyez sur le bouton SELECT pour revenir au menu
- **FORMATION :** Changez les positions des unités que vous avez déployées (sauf les personnages principaux).
- **OPTIONS :** Ces options sont identiques aux options auxque les vous avez accès pendant les combats.
- **SAUVEG. :** Cette option de sauvegarde est similaire à celle du **menu de préparations**.

Sauvegarde

Sauvegardez vos données de jeu après avoir sélectionné vos unités et géré vos objets. Procédez de la même façon que pour les sauvegardes normales (voir page 67).

Arène en link

Vous pouvez utiliser les unités que vous avez entraînées ou que vous avez affrontées pour jouer avec un, deux ou trois amis. Tous les participants doivent sélectionner EXTRAS sur le **menu principal**, puis ARENE EN LINK, pour que s'affiche le **menu d'arène en link**.

Vous n'aurez pas accès à l'option ARENE EN LINK tant que vous n'aurez pas terminé et sauvegardé un chapitre complet.

Si vous jouez en link pour la première fois, vous devez d'abord choisir FORMER LES EQUIPES.

Créer une équipe

Avant de combattre, vous devez d'abord créer une équipe. Pour cela, choisissez CREER sur le **menu de configuration**.

- **CREER :**

Formez votre équipe à partir de vos données de sauvegarde. Avec le curseur, choisissez VIDE et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Sur l'**écran de sélection des données de sauvegarde**, choisissez le fichier de sauvegarde que vous souhaitez utiliser et confirmez votre choix pour que s'affiche l'**écran de préparations**.

- **FORMATION :** Sélectionnez les unités que vous souhaitez avoir dans votre groupe, comme vous le faites au cours de vos missions. Quand vous avez terminé, appuyez sur START. L'**écran de saisie du nom** s'affiche. Lorsque vous avez entré le nom de votre équipe, sélectionnez OK! et appuyez sur le bouton A.

- **ECHANGER :** Cette option vous permet de gérer les objets de vos unités.
- **ANNULER :** Choisissez ANNULER si vous souhaitez revenir à l'**écran de sélection des données de sauvegarde**.
- **UNITES :** Utilisez cette option pour voir toutes les unités qui composent le groupe sélectionné.
- **PERMUTER :** Changez l'ordre de classement des équipes figurant dans la liste.
- **DESUNIR :** Utilisez cette option pour supprimer une équipe de la liste.
- **MENU :** Sélectionnez cette option pour retourner au **menu d'arène en link**.

ENTRAINEMENT

Entraînez-vous contre l'ordinateur.

- L'ordinateur utilise une équipe que vous avez créée et choisie.
- L'ordinateur contrôle toutes les équipes qui ne sont pas contrôlées par vous.

Choisissez le nombre d'équipes participant à l'entraînement sur le **menu d'arène en link**. Choisissez un nombre avec la manette ✚ et confirmez avec le bouton A. Ensuite, sélectionnez votre équipe sur la liste de droite. Choisissez l'équipe ou les équipes adverses de la même manière. Appuyez sur START pour entrer dans l'arène. Si vous souhaitez abandonner, appuyez sur START puis sélectionnez OUI.

COMBAT EN LINK

Le COMBAT EN LINK est un mode qui accepte de deux à quatre participants. Ajustez les règles de combat à partir du **menu d'arène en link** puis sélectionnez cette option.

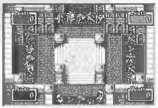
Avant de commencer à jouer en MODE VS., assurez-vous de connecter le nombre approprié de consoles Game Boy Advance au moyen de câbles Game Boy Advance Game Link™ (voir page 92).

EQUIPES :

Quand tous les joueurs ont choisi leur équipe et confirmé leur sélection, l'**écran de link** apparaît. Le joueur 1 doit s'assurer que tous les noms des équipes sont affichés avant d'appuyer sur START.

Si tous les noms des équipes participantes ne sont pas affichés, vérifiez les branchements des câbles et réessayez.

Quand le joueur 1 appuie sur START, la sélection du joueur qui aura l'initiative se fait aléatoirement. Une fois que c'est fait, l'arène apparaît sur l'écran de chaque joueur. L'équipe de chaque joueur apparaît tout en bas de l'écran de la Game Boy Advance.



En cas de problème

Si un problème survient pendant le link, l'**écran d'erreur** s'affiche. Dans ce cas, vérifiez toutes les connexions, configurez de nouveau votre jeu puis réessayez.

Comment jouer

Dans les combats VS., les matchs ont lieu dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le repère étant le joueur qui aura l'initiative. Placez d'abord le curseur sur l'unité qui combattra en premier. Sélectionnez ensuite un adversaire. Une fois que vous avez choisi l'arme, le combat commence. Appuyez sur START puis sélectionnez OUI si vous souhaitez abandonner.

Notes sur le mode VS.

Les unités qui perdent la totalité de leurs PV disparaissent de l'arène. Il est important de noter que les données de sauvegarde des joueurs ne sont pas affectées. Les unités vaincues ne gagnent aucun point d'expérience.

Résultats

Les équipes gagnent des points après chaque combat. Les points sont d'abord attribués à l'équipe qui a survécu à tous les combats. Appuyez sur le bouton A pour retourner au **menu d'arène en link**.

UNITES : Cette option vous permet de voir la liste des unités qui composent l'équipe sélectionnée.

MENU : Cette option vous permet de revenir au **menu**.

DONNEES DE COMBAT

Ici, vous pouvez voir le classement de vos équipes. Le classement se fait en fonction des points que les équipes ont gagnés au cours des combats.

REGLES DE COMBAT

Ajustez ou modifiez les règles de combat de l'ARENE EN LINK. Utilisez ▲ et ▼ sur la manette ✚ pour choisir un objet de menu, puis appuyez sur ◀ et ▶ pour modifier la règle de combat sélectionnée.

CACHER UNIT. : Vous pouvez voir ou cacher les unités ennemies.

CONDITION : Cette option vous permet de déterminer les conditions à remplir pour gagner. Si vous choisissez POINTS, l'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus de points. Si vous choisissez SURVIE, l'équipe gagnante sera celle qui survivra à la série de combats.

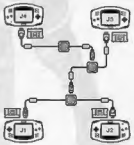
ARME AUTO. : Si cette option est activée, les armes seront sélectionnées automatiquement.

Instructions sur le link

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... Une par joueur
Cartouches ..... Une par joueur
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... 2 joueurs : 1 câble
..... 3 joueurs : 2 câbles
..... 4 joueurs : 3 câbles

Connexion des câbles



1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.
2. Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.
3. Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).
4. Suivez maintenant les instructions pour chaque mode de jeu.

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.*

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problème

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si les câbles Game Boy Advance Game Link sont mal connectés aux consoles Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.*
- *Si plus de quatre Game Boy Advance sont connectées entre elles.*

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE